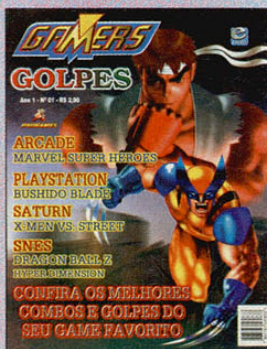
MASTER
GAMES
ANO II - Nº 08 - R$ 3,50
DOIS JOGOS ATÉ O FIM
PROGAMES
escala
Quest 64
-O SISTEMA DE BATALHAS
-APRENDENDO MAGIAS
-ESTRATÉGIA COMPLETA
-GAME SHARK
BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN
-TERMINE PASSO-A-PASSO
-GANHE AS HABILIDADES
-RESGATE OS PERSONAGENS
-CÓDIGOS DE GAME SHARK
7 897763 569003

GAMERS

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

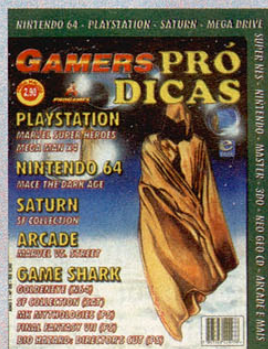
Cód. GE-28 - CADA - R$ 3,40

Cód. GG-01 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-02 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-03 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-11 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. GB-01 - CADA - R$ 5,90

Cód. GE-25 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-26 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-27 - CADA - R$ 2,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. PD-04 ( )	Cód. PD-05 ( )
Cód. GE-28 ( )	Cód. PD-06 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. PD-07 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. GB-01 ( )
Cód. GG-04 ( )	Cód. GE-25 ( )
Cód. PD-11 ( )	Cód. GE-26 ( )
Cód. PD-10 ( )	Cód. GE-27 ( )

Nome ______________________________

Endereço ______________________________

Cidade ______________ Estado __________ Cep __________

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MASTER GAMES
É uma publicação da
EDITORA ESCALA LTDA.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Assessora de imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:
CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta, Ivan Battesini, Tarcísio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Leandro Gusmão Siman e Gilsomar P. Livramento
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Renato da Silva Siqueira, Fabio Santana de Souza, José Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini
Revisão: Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎ (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Ilustração de Capa: Opera Graphica
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci, Denice dos Santos
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
Impressão e Acabamento:
CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

Editora Escala Ltda.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
E-mail: escala@node1.com.br

OS HERÓIS MIRINS (MUSASHI E QUEST)

O samurai Musashi existiu de verdade, ele viveu no Japão há cerca de 300 anos atrás e seu nome completo era Miyamoto Musashi.

Existem milhares de histórias que contam a trajetória deste samurai que segundo a lenda, derrotou seu primeiro oponente aos dezoito anos de idade.

Musashi escreveu um livro chamado "O Livro das Cinco Rodas" (ou Anéis) que mudou algumas regras das técnicas de espada (Bushido), mexendo assim com a honra dos samurais mais antigos.

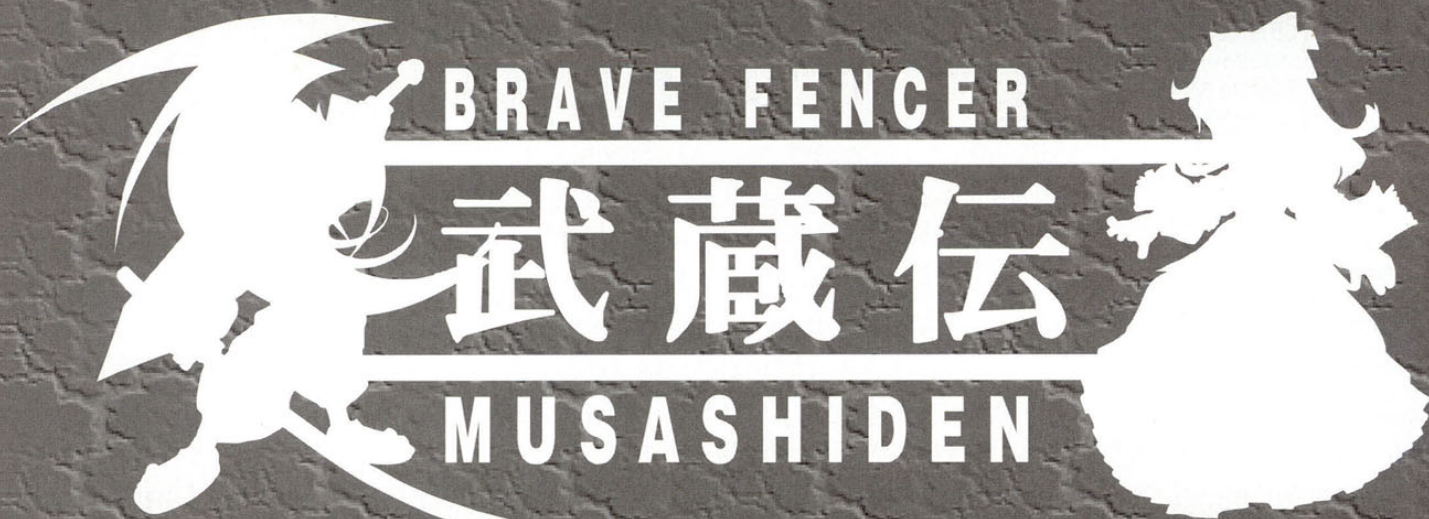
Para escrever o livro, ele foi preso por monges em uma livraria e quando conseguiu se libertar, estava com a obra pronta.

As histórias de Miyamoto Musashi misturam realidade e fantasia, por isso são chamadas de lendárias.

Baseando-se nestas histórias e unindo-as com um roteiro original, a Square recria o estilo Adventure/RPG, produzindo um jogo divertido e diferente, extraindo um pouco do estilo cômico do RPG.

Outro fator importante que foi acrescido ao game e que o torna diferente dos outros é o tempo, existem dias e noites no jogo e o mais interessante é que Musashi não pode ficar acordado mais de 10 horas ou começa a ficar cansado e acaba dormindo no meio do jogo.

Embora não possua nenhuma novidade tecnológica, este jogo envolve pela sua diversão e complexidade.

No segundo game desta edição, Quest 64, você é Brian, um aprendiz de feiticeiro. Seu pai, senhor Bartholmy, era um feiticeiro respeitado que partiu atrás do livro Eletale. Você (Brian) prometeu a todos de CeltLand que achará o livro, salvará seu pai e restabelecerá a paz em CeltLand.

A LENDA DE MUSASHI E A CRISE NO REINO DE YAKUINIKKU

A Lenda de Musashi...

Há 160 anos atrás, um demônio gigante apareceu de repente no Império de Ru-Coarlu, um país vizinho do Reino de Yakuinikku.

O demônio foi chamado de "o diabo da escuridão".

"O diabo da escuridão" deixou o Império de Ru-Coarlu em destruição e seguiu para o Reino de Yakuinikku, onde há uma fonte rica em Bincho Title (pedra mágica). O despertar do demônio projetou efeitos enormes em todas as plantas e outras formas de vida, e muitos monstros nasceram.

O rei de Yakuinikku, ao saber do ataque próximo do "diabo da escuridão", imediatamente ordenou o "Hero Summon" (um poder semelhante a uma magia, que foi passada a princesas do Reino de Yakuinikku, de geração para geração). Ela é uma técnica secreta que quando o reino entra em uma crise, a princesa pode evocar com uma oração, perto de uma Bincho Title para chamar um herói.

O herói chamado era um samurai com duas espadas, chamado Musashi.

Musashi ouviu o desejo da princesa e partiu em uma jornada para lutar e derrotar "o diabo da escuridão", onde travaram uma batalha violenta.

Embora ele possuísse o poder de um herói, era difícil derrotar "o diabo da escuridão". Tudo que ele poderia fazer era prender o diabo com o poder da Raygund, a espada da luz.

Então Musashi separou o poder do diabo da escuridão em cinco elementos: terra, água, fogo, vento e céu. Estes cinco poderes foram chamados de "O Livro das Cinco Rodas", e as histórias dos livros foram passadas junto com a lenda de Musashi.

Uma crise no Reino de Yakuinikku novamente...

Foi tudo muito súbito. O Reino de Yakuinikku e o Império de Ru-Coarlu tiveram um rompimento de relações diplomáticas, e as tensões aumentaram. O grupo Ru-Coal montou um ataque surpresa e decidiram invadir o pacífico Reino de Yakuinikku.

Por casualidade, o rei e rainha de Yakuinikku estavam em uma viagem.

As forças do Império de Ru-Coarlu aparentemente planejaram o ataque para buscar uma coisa: Raygund, a famosa espada da luz na lenda de Musashi.

Impossibilitado para conter o ataque surpresa, o exército de Yakuinikku foi derrotado. Enquanto o inimigo andava passo a passo perto do castelo, os anciões que administravam o castelo decidiram pelo "Hero Summan".

Por mais incrível que pareça, o Samurai Musashi existiu de verdade.

Ele viveu no Japão há cerca de 300 anos atrás e seu nome completo era Miyamoto Musashi.

Existem milhares de histórias que contam a trajetória deste samurai que segundo lenda, derrotou seu primeiro oponente aos dezoito anos de idade.

Musashi escreveu um livro chamado "O Livro das Cinco Rodas" (ou Anéis) que mudou algumas regras das técnicas de espada (Bushido), mexendo assim com a honra dos samurais antigos.

Para escrever o livro, ele foi preso por monges em uma livraria e quando conseguiu se libertar, estava

com a obra pronta.

Ao receber o desafio de um samurai chamado Kojiro, o jovem samurai dirigindo-se ao local do confronto, em uma das belas praias do Japão, imaginou que teria uma desvantagem na luta porque Kojiro usava uma espada longa, enquanto Musashi utilizava a técnica das duas espadas, então ele pegou um dos remos do barco que o levava à praia e encarou o desafio.

Para derrotar Kojiro, ele aproveitou o reflexo do sol no fim da tarde, ficando de costas para o mar e ofuscando a visão do seu oponente.

Assim Musashi mostrava que além de um grande espadachim era também um ótimo estrategista.

As histórias de Miyamoto Musashi, misturam realidade e fantasia, por isso são chamadas de lendárias.

Baseando-se nestas histórias e unindo com um roteiro original, a Square recria o estilo adventure RPG, produzindo um jogo divertido e diferente, extraindo um pouco do estilo cômico do RPG.

Outro fator importante que foi acrescido ao game e que o torna diferente dos outros é o tempo, existem dias e noites no jogo e o mais interessante é que Musashi não pode ficar acordado mais de 10 horas ou começa a ficar cansado e acaba dormindo no meio do jogo.

Embora não possua nenhuma novidade tecnológica, este jogo envolve pela sua diversão e complexidade.

OS PERSONAGENS PRINCIPAIS

Musashi = Com o reino de Yakuinikku em perigo, a pequena princesa Fiolle desejou que o samurai lendário surgisse para ajudá-la. Assim Musashi saiu de seu mundo de aventuras e foi parar em Yakuinikku. O jovem adora comer Oniguiri e utiliza a técnica das duas espadas para se defender.

Princesa Fiolle = A amada filha do rei Fusai, Fiolle, é a garotinha mais mimada do reino, mas é muito corajosa.

Kojiro = O eterno rival das histórias de Musashi também foi transportado para Yakuinikku e está esperando o momento certo para confrontar o nosso herói.

Liddance Forces = Um grupo formado por três membros esquisitos: a "ratinha" Topo, o garoto Edo e o velho "desengonçado" Ben. São seguidores de Walker e estão sempre arrumando confusão.

Walker = É um dos personagens mais misteriosos do game, vive com Tequila mas sua razão é desconhecida.

Rickel = Esta garota foi eleita nº 1 do concurso Miss Ru Coal e se acha apenas o máximo.

Bkandey = irmã de Rickel, está pronta a se confrontar com qualquer um que se opor ao Ru Coal.

Tequila = é o soberano do Ru Coal, e está a procura da Raygund e dos quatro cristais para libertar um poderoso demônio.

Reban, Padre Harchinose e Yukkeru o Mordomo = Os três que ajudam o rei e administram o Reino de Yakuinikku.

COMO USAR O CONTROLE

Controle Básico -

Direcional ou análogo (Led) da esquerda = Utilizado para mover Musashi e selecionar itens nos menus do game

Botão ▲ = Usa a Raikoumaru

Botão X = Pulo

Botão R1 = Carregar a Gauge Bar, usada para habilitar o poder das espadas

Botão L2 ou R2 = move o ângulo de visão do game

Botão Start = Pausar o game e mostrar o menu principal

Botão Select = Quando Musashi precisar dormir aperte este botão para que a Lua apareça no ícone abaixo da Gauge Bar. Encha a Gauge Bar e bons sonhos

Botão □ e ▲ = Com uma habilidade especial estes botões são usados alternadamente permitindo que Musashi escale algumas encostas

Botão ○ = Use o quando Adquirir uma técnica

Controle no campo -

Direcional ou análogo (Led) da esquerda = Utilizado para mover Musashi e empurrar obstáculos

Botão □ = Ataque com a espada de raio, Vê tábuas de advertência, Abrir baús e etc.

Botão ▲ = Ataque com Raygund, use os Livros de Cinco Rodas

Botão X = Pulo (se você estiver equipado com algum outro artigo, você pode fazer um salto duplo, apertando o botão X mais uma vez)

Botão ◯ = Use o quando Adquirir uma técnica
Botão R1 = Defende (Apenas segure R1 e a espada funcionará como escudo)

Controle na aldeia -
Direcional ou análogo (Led) da esquerda = Utilizado para mover Musashi
Botão ◻ = Bate nas portas e conversa com as pessoas
Botão X = Pulo
Botão L2 ou R2 = Move o ângulo de visão do game dentro da vila

Controle nos menus -
Botão ◯ = Confirma um item
Botão X = Cancela o item

AS AÇÕES DE MUSASHI

Ataque com Espada de Raio = Espada de raio peso leve, você pode fazer ataques velozes. Se você aperta o botão quadrado em uma seqüência, você pode fazer até 4 ataques contínuos em um inimigo.
Ataque com Raygund = Raygund, o ataque está lento, mas o poder de um único golpe está muito poderoso. Se você aperta o botão triângulo, você balançará esta espada.
Agarre e lance = Quando você está em contato físico com o inimigo, se você aperta o botão quadrado enquanto estiver na direção do inimigo, você pode agarrá-lo. Uma vez o inimigo agarrado, pode ser lançado apertando o botão quadrado mais uma vez. Além disso, você pode lançar o inimigo para cima apertando o botão triângulo (depois que você pegar a Raygund).
Defenda-se = mantendo o botão R1 apertado, você pode defender contra ataques na sua direção de movimento. Você pode movimentar enquanto estiver defendendo, mas você não pode mudar a direção de Musashi. Além disso, na posição de defesa, você não pode defender ataques por trás. **(!)** Há ataques que você não pode defender.
Pulo = Você pula apertando o botão X. Se você aperta o direcional quando estiver pulando, você pulará naquela direção. Além disso, no meio de pulo, você pode mudar a posição com o botão direcional. Se você estiver equipado com um artigo que aparecerá no jogo, então você pode executar um pulo duplo.
Subir Paredes = Se você estiver equipado com um artigo, Musashi poderá tentar escalar paredes usando as duas espadas dele. Quando você vai em direção à parede e pula, se Musashi apunhalar a parede com as espadas, então essa é uma parede que você pode escalar. Apertando o botão quadrado depois o triângulo, um depois do outro, Musashi pode escalar a parede.

O DESENVOLVIMENTO DE MUSASHI E O CONCEITO DO TEMPO

O Desenvolvimento = Musashi desenvolverá depressa conforme sua aventura. Quando o nível sobe, ele pode receber vários títulos, ataque, defesa e habilidades. Musashi ganhará nível depressa para lutar contra, chefes muito poderosos. As habilidades de Musashi desenvolve-se individualmente. Você pode conferir o barra de power e as habilidades de Musashi. Quando você adquirir nível a barra de cada título ficará cheia.
Poder = o próprio nível de poder de Musashi é mostrado. Ele pode obter pontos de experiência derrotando os inimigos, durante as fases.
Coração = Musashi pode elevar a habilidade de defesa pela força do coração. Ele pode adquirir pontos de experiência andando pelas fases.
Espada de raio = Esta é a habilidade de ataque da espada de raio. Se um ataque inimigo bater na espada durante um ataque de Musashi, a espada ganhará nível.
Raygund = Esta é a habilidade de ataque da Raygund. Se um ataque inimigo bater na Raygund, ela ganhará nível.
Distância = Exibe a distância que Musashi caminhou.
Atenção: Há um número limitado de nível, em cada capítulo. Para você adquirir as Bincho Ron de cada chefe, quando o nível de habilidade sobe até o limite, Musashi ganha mais um level.
Desenvolvimento de BP = Salvando as pessoas capturadas (cristais verdes) seu BP se desenvolverá.
Desenvolvimento de HP = Sempre que você acha um "Minku" (uma forma de vida misteriosa, existem 13 no mundo), é sua grande chance! Se você o pega, você ganhará 25 pontos de HP.

O CONCEITO DO TEMPO

Em Musashiden, o tempo flui no jogo em tempo real. São exibidos a data e tempo abaixo no canto direito da tela. Um dia passa em 24 horas, e 7 dias se tornam uma semana. Uma semana é composta de segunda-feira, terça-feira, quarta-feira, quinta-feira, sexta-feira, sábado e domingo.
Nas lojas dentro da aldeia, há várias horas.
As lojas estão fechadas fora de hora, e você não pode comprar nada. Além disso, dependendo da loja, há hora e dias fixos para serem abertas.

A PASSAGEM DO TEMPO E O ESTADO DE MUSASHI

Quando Musashi se cansa, o tempo passará, o HP recuperará, e BP diminuirá. Por favor preste atenção a todo estado porque eles são exibidos nos menus abaixo:
Sonolência (meio cansado) = A sonolência aumenta conforme o tempo e diminui quando dorme. Quando Musashi dorme, o tempo passa a uma velocidade 8 vezes mais rapidamente que o normal.
HP = Se Musashi for danificado, você recuperará HP quando estiver dormindo, enquanto gasta BP.
BP = O BP começa a diminuir conforme o tempo passa. Além disso, ele diminuirá até mesmo quando você usar uma técnica.

AS TÉCNICAS DE MATANÇA E SEGURANÇA DE MUSASHI

Se você apertar o botão R1, a barra de Get-in subirá. Aperte o botão triângulo quando a barra estiver cheia, você pode fazer Musashi rodar a Raygund. É uma técnica fácil que pode atacar todos os inimigos de Musashi.

APRENDENDO A FAZER UM, DOIS CÉU DE PRIMEIRA CLASSE

Aperte o botão R1 até que a barra fique cheia. Quando você recebe um ataque do inimigo, você deverá apertar o botão quadrado ou triângulo, então você pode produzir um dois céu, de primeira classe.
Esta técnica é muito poderosa, e você pode enviar quase todos os inimigos insignificantes de volta para suas tumbas, com apenas um único golpe.
(!) Você aprenderá várias outras técnicas no jogo.

OS STATUS DE MUSASHI

Status de Musashi = No canto inferior direito da tela existe um ícone com o rosto de Musashi. Neste local é marcado o estado físico do nosso herói. Quando ícone começar a se fechar significa que Musashi ficou muito tempo acordado e precisa descansar, por isso aos poucos ficará lento e fraco. Se o ícone ficar roxo significa que Musashi está envenenado, por isso ao andar ele perderá HP. Para curá-lo procure o Yakusou no item Shop ou use o poder "Get In" em algum animal que possua um "anulador de veneno".
Marcador de dias = É marcado no canto inferior direito da tela, e os dias são contados de forma real a cada 24 horas.
Poder "Get In" = A espada Raikoumaru possui o poder de sugar as habilidades dos inimigos, para isso basta segurar o botão R1 até a barra (Gauge Bar) no canto esquerdo da tela encher, depois basta apertar o botão ○ para jogar a espada.
Quando a Raikoumaru atingir um inimigo aperte o botão □ até a Gauge Bar encher novamente e assim drenar a habilidade do inimigo.
Hit Point Bar (HP) = Indica a barra de vida de Musashi.
Bincho Point Bar (BP) = Esta barra mede o nível de esforço do personagem e tem uma ligação direta com os cristais verdes (Bincho).
Quando Musashi usa alguma habilidade "roubada" pelo poder "Get In", ele perde um pouco de BP.
Ao encontrar e libertar um Bincho Field a barra (BP) aumenta.
Boss Health Gauge = Mostra a barra de vida do chefe que você está lutando no momento. (Só mostrado quando estiver lutando com um chefe).
Gauge Bar = Esta barra mede o nível de habilidade especial de Musashi.
Sleepiness = Mostra a sonolência de Musashi. Se a sonolência excede 70%, afetará os movimentos e ataques. Você pode acabar com a sonolência dormindo, aperte Select para mudar o ícone.

APRENDENDO O SISTEMA GET-IN

O sistema get-in lhe permite absorver a habilidade dos inimigos com a espada de raio. Com várias técnicas que podem ser adquiridas de vários inimigos, você pode cancelar armadilhas e etc.
Preparando o Get-in = Aperte o botão R1 para encher a barra de Gauge Bar.

Lançando a espada de raio = Se você aperta o botão quadrado quando a barra Get-in estiver cheia, Musashi lançará a espada de raio em direção ao inimigo que ele está enfrentando.
Apertando Repetidamente = Sempre que a espada de raio apunhala o inimigo, aperte o botão quadrado repetidamente. Novamente, a barra Gauge Bar começa a subir, e quando a barra estiver cheia, você vai adquirir uma técnica com muito sucesso. Porém, quando a espada de raio perfura o inimigo o tempo está limitado. Quando você não puder encher a barra no tempo determinado, você pode roubar algum BP do inimigo.
Get-in com Sucesso = Se você tiver sucesso ao adquirir, uma explicação da técnica aparecerá na tela. As técnicas variam, há 2 tipos.
Algumas técnicas são automaticamente ativadas, por alguns minutos depois de serem adquiridas.
Algumas técnicas podem ser controladas sempre que você gostar, apertando o botão de círculo.
Atenção: Você precisa ter BP para usar as técnicas. Se você não tem o BP exato, você não poderá usar a técnica.

INTRODUÇÃO PARA AS TÉCNICAS QUE VOCÊ PODE ADQUIRIR

Dramatic Gun = Pode atacar de longe. Aperte o botão círculo.
Refreshing Mint = Você ficará coberto com uma fumaça de Hortelã, e você não precisa dormir, será ativado no momento que você a adquirir.
Bowling = Você pode destruir paredes rachadas. Aperte o botão círculo.
Bad Habit = Você é cercado por um odor, é uma técnica poderosa que deixará você coberto de moscas.

A RAYGUNG

A Espada Raygung = É uma espada lendária do reino de Yakunikku e guarda vários poderes especiais, é nela que são guardados os cinco elementos dos círculos sagrados (terra, água, fogo, vento e "céu").
O ícone abaixo da Gauge Bar, representa o poder usado na Raygund, para utilizá-la encha a Gauge Bar (Botão R1) e aperte o botão ▲, quando a barra estiver cheia.
Para mudar o elemento basta pausar o jogo (Botão-Start), e mudar no menu no canto esquerdo da tela.

RAYGUND OS LIVROS DAS CINCO RODAS

O Livro da Terra = é o livro que controla o poder da terra.
Você pode parar o inimigo causando um terremoto.
O Livro da Água = é o livro que controla o poder das águas.
Você pode andar sobre a água, apagar fogo atirando bolhas de água.
O Livro do Fogo = é o livro que controla o poder do fogo.
Você pode acender tochas, derreter pedras de gelo.
O Livro do Vento = é o livro que controla o poder dos ventos.
Você pode evitar tempestades e perfurar o chão.
O Livro do Céu = é o livro que controla o poder do céu.
O livro do céu é o último livro a ser pego, utilizando seu poder Musashi pode voar.
Para usar o poder dos livros, você tem que equipá-los na Raygund.
Como trocar de livro = Aperte o botão Start para aparecer a tela de menus.
Escolha o menu da Raygund e aperte o botão círculo.
Escolha o Livro que você quer equipar e aperte o botão círculo novamente.

USANDO O PODER DOS LIVROS DAS CINCO RODAS

Aperte o botão R1 e faça a barra de Get-in ficar cheia.
Quando a barra estiver cheia, se você apertar o botão triângulo ativará o livro, os efeitos serão exibidos. (Ex.: Com o Livro da Terra, você pode causar um terremoto).

O CASTELO DE YAKUINIKKU E A ALDEIA DE AMIYAKUI

O castelo de Yakuinikku e a aldeia de Amiyakui são lugares onde suas aventuras coloridas começam. Lá haverá várias instalações como castelo e uma aldeia.

NO CASTELO DE YAKUINIKKU

Lugar de entrevista = Quando você salvar um prisioneiro, você pode falar com ele e conhece-lo. Aqui você

pode ouvir algo bom.
Biblioteca = a biblioteca do castelo de Yakuinikku exibe sua coleção de livros.
Seu Quarto = Examinador Reban preparou este quarto só para você. Você pode dormir em uma cama e pode jogar com suas Musashi ação figuras.

O QUE VOCÊ ENCONTRA NA ALDEIA AMIYAKUI

Figure Shop = Aqui você compra uma série de bonequinhos do game, para cada fase do jogo uma série é lançada.
Para brincar com os bonecos, basta ir para o castelo, entrar no seu quarto, escolher a opção collection, escolher a figura e abrir a caixa.
Church = Igreja da vila, onde Musashi pega importantes informações.
Kanteiya (Pawn Shop) = Uma espécie de loja de penhores onde você pode vender itens ou pede apenas para que eles sejam identificados.
Hotel = Aqui você pode alugar um quarto, salvar seu progresso ou até conversar com as pessoas que estão hospedadas.
Item Shop = É uma típica mercearia onde você pode comprar itens para encher o HP e o BP ou remédios para curar envenenamentos.
Casa do Líder da Vila = Ele cuida da cidade e sempre pede ajuda para Musashi.
Pan Shop = Padaria onde você pode comprar pães que enchem o BP.
Bar = Aqui você pode beber ou conversar com a "bargirl" (algo como barman, só que é uma garota!!) e as pessoas presentes no bar. Procure conversar com um cara chamado Macho (um lourinho...) e faça apostas em dinheiro. São 100 Doran por aposta, Maccho vai lhe dar um número e você deverá saber se o próximo número que ele vai mostrar será maior ou menor do que aquele. Se acertar o número você ganha o dobro do que apostou, mas se errar, perde tudo.

AS LOJAS DA ALDEIA

Hotel / Pousada = Você pode salvar seu jogo e pode recuperar sonolência, ou HP e BP. Em uma aventura, é o lugar de descanso em que você não pode fazer nada.
Loja de pão / padaria = Você pode recuperar BP comendo pão e leite. Você deveria se preparar para sua jornada comprando comida aqui.
Supermercado = vende várias coisas como medicamento para recuperar HP ou medicamento para curar veneno, e coisas úteis para sua aventura.
Bar = Os aldeões reúnem-se no bar que é administrado por uma Mulher fascinante. Você pode escutar um pouco de informações.
Pawn Shop / Perito em artigos = Em sua jornada você irá adquirir vários artigos misteriosos.
Você pode descobrir a verdadeira utilidade do artigo com o perito.
Você pode adquirir em suas mãos um artigo que será útil.
Loja de brinquedos = parece vender vários brinquedos. Que tipo de brinquedo você deseja comprar?...

O QUE VOCÊ PODE FAZER NAS LOJAS DA ALDEIA AMIYAKUI

Se você está em uma loja, depois de uma conversinha pequena, é que a seleção seguinte será mostrada.
"Eu vim comprar algo"!
Você pode comprar artigos disponíveis na loja ou pode vender. Por favor decida em "Comprar" (quando você quer comprar um artigo) ou "Vender" (se você quer vender) apertando o botão círculo. Se você escolher "parar", então você voltará para a tela anterior.
"Eu desejo escutar uma conversa"!
Você pode falar com o trabalhador da loja. Nas várias conversas, você pode falar sobre algo útil.
"Eu esqueci"!, "eu virei mais tarde"!, e assim por diante.
Deixe a loja e volte para a aldeia.

OS ARTIGOS QUE APARECEM DURANTE O JOGO

Aqui, eu apresentarei alguns dos artigos que aparecem no jogo.
Doran Coin = dinheiro de Yakuinikku. Um artigo que você necessitará muito para fazer compras.
Há várias moedas de 10 doran e 500 doran.
Binchoron = é a forma cristalina de Bincho Title, e é a fonte de energia que mantém Musashi ativo. Para recuperar BP, se você derrota os inimigos, o Binchoron aparecerá no lugar dele.

Tablete de coração = Há fonte da vida de Musashi. Recupera o HP, se você derrotar alguns inimigos, o coração aparecerá atrás dele.
Ervas = Ervas que podem recuperar energia e neutralizar venenos. Você pode adquirir estas ervas durante a aventura.
Pão = Comida que recuperará o BP. O grau de recuperação variará e dependerá da quantia.
Recupere energia = Medicamento que recuperará o HP. O grau de recuperação variará e dependerá da quantia.
Hortelã refrescante = Um artigo refrescante que espantará a sonolência de Musashi para fora. Você pode comprar este item no supermercado.

OS BINCHO FIELD

Bincho Field = São pessoas do reino de Yakkuiniku que foram transformadas em cristais Bincho pelo grupo Ru Coal.
Ao encontrar um destes cristais, basta acertá-lo com a Raygund, para libertar a pessoa capturada e ganhar mais BP. Para conversar com os Bincho Fields que foram libertados, basta ir até o castelo e falar com um senhor chamado Yuker, o qual Musashi chama carinhosamente de "Barbinha".
Alguns deles lhe darão informações importantes, itens e até ensinarão técnicas especiais.
São aproximadamente 35 cristais.

OS ITENS

Doran = É o dinheiro usado em Yakuinikku. No canto inferior direito da tela está marcado o dinheiro (ao lado do ícone com o rosto de Musashi).
Bincho Ron = São pequenas esferas de cristal verde encontrados nos chefes (Cristal Guardians), estão ligados aos desenhos dos cinco elementos. Ao destruir um chefe imediatamente um dos desenhos dos elementos começará a brilhar permitindo que Musashi possa usá-lo para abrir novas passagens.
Heart Tablet = Coraçoezinhos que enchem o HP.
Yakusou = São plantas medicinais utilizadas para curar Musashi quando envenenado.
Sukkiri Mint = Balinha que "espanta" a soneira de Musashi.
Recover = São remédios especiais utilizados para recuperar o HP e o BP de Musashi.
Pão = Enche o BP.

CAPÍTULO 1 - A VIAGEM

Há 160 anos atrás um grupo chamado Ru Coal decide invadir o pacífico reino de Yakuinikku.
Muitas pessoas do reino são transformadas em cristais.
Seria o fim de Yakuinikku!!
Rapidamente a princesa Fiolle e seus assessores vão até uma pedra mágica nos arredores do castelo chamada Bincho Title.
A princesa Fiolle deseja em frente ao cristal que o lendário samurai Musashi apareça para salvar o reino da destruição.
O cristal começa a brilhar intensamente e algo acontece:
Leban: "Olhem, este é o lendário samurai Musashi"
Leban: "Este é só um garoto, será que a princesa desejou direito?"
Princesa Fiolle: "Ei, espere um pouco! Todos ouviram suas histórias, mas ninguém sabe como ele se parece, por isso pode muito bem ser um garoto..."
Musashi acorda: "Quem é garoto!! Vocês é que são todos muito estranhos..."
Princesa Fiole: "Quem é estranho?
A princesa se aborrece, mas depois de uma pequena conversa, todos reconhecem que o garoto é o verdadeiro Musashi.
Lendo em um livro Hachinos, conta um trecho da lendária história do pequeno herói e logo em seguida Leban entrega a Musashi a espada Raikomaru e lhe explica o poder "Get In'. Musashi precisa ir até a torre Rasen para pegar a segunda espada, a poderosa Raygund.
A princesa Fiolle continua falando enquanto Musashi parte atrás da espada que está na torre...

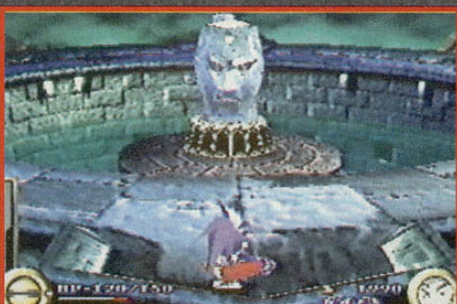
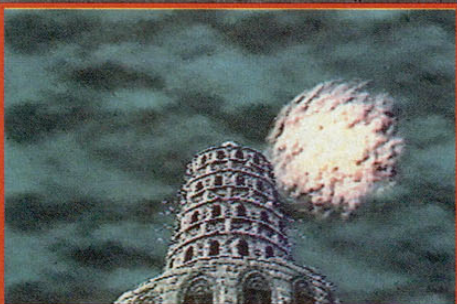
A ação começa dentro da floresta, acerte todos os inimigos e recolha itens como dinheiro e Heart Tablets.

Quando encontrar três pedras, empurre a que esta no meio para o canto limpando o caminho de Musashi.

Depois de empurrar a pedra, tome muito cuidado com três soldados que empurraram um tronco.

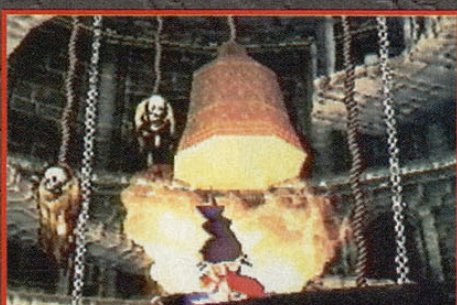
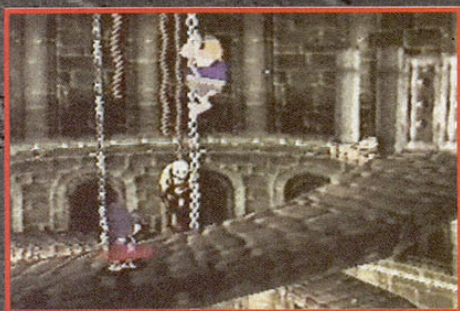
Após uma série de troncos que irão tentar esmagar Musashi...
...haverá um rio que ele não conseguirá pular, "roube" a habilidade do soldado e ganhe a metralhadora. Atire nos troncos do outro lado do rio e atravesse a "ponte'.
Obs.: para roubar a habilidade do soldado basta segurar o botão R1 até que a barra de Gauge Bar fique cheia, em seguida aperte □ para que Musashi lance sua espada de raio acertando o inimigo aperte o botão □ repetidamente até que a barra de Gauge Bar fique cheia novamente.

Empurre o tronco esmagando os inimigos. Destrua a estátua e passe para a próxima área.

Na próxima área você encontra uma cabeça no centro e quatro estátuas que estarão formando um campo de energia.

Para que a torre apareça, basta destruir as quatro estátuas e apertar o botão abaixo delas.

Quando você ativar os botões quebrando o campo de energia o chão começará a tremer surgindo uma torre.

Suba na torre, mas tome muito cuidado com as rodas e os troncos com espinhos que tentam esmagar você.

Chegando no topo da torre você encontrará uma porta entre na torre e suba as escadas em espiral.

Cuidado com os morcegos!! Aproveite para pegar alguns itens como coração, dinheiro, etc...

Musashi fará um pequeno comentário sobre a estrutura do sino no centro da torre. Logo em seguida terá uma grande idéia.

Apenas suba mais um pouco e, quando chegar na porta no fim da torre, atire com a metralhadora em direção à corda que segura o sino (existe um soldado logo em frente, caso você tenha perdido a metralhadora).

O sino cairá sobre o fogo, apagando formando feixes de luz dentro da torre, destruindo todos os inimigos.

Agora você poderá entrar na porta ela estará aberta, dentro da porta terá uma plataforma com cinco pilares, vá até o centro, Musashi irá se teletransportar.

Finalmente no topo da torre, Musashi foi teletransportado para o topo da torre ele aparecerá atrás da cabeça de pedra.

A cabeça estará soltando um raio em uma espada formando um campo de força, basta pisar em um botão que esta no caminho para desligar o raio, quando você sai de cima do botão a cabeça volta a soltar o raio.

Roube a habilidade de um soldado vermelho e atraia-o para cima do botão que desliga o raio que esta prendendo a espada.

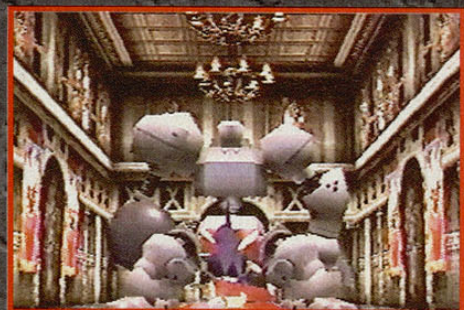
Quando você atrair o soldado para cima do botão, atinja o soldado e ele ficará tonto, desligando o raio então pegue a espada.

Depois de pegar a espada a estátua ficará louca, ela soltará um raio matando os inimigos e cortando a plataforma com Musashi em cima.

Agora a estátua irá cair, tentando esmagar Musashi, ele descerá a torre correndo, quando for preciso pular Musashi irá dar um grito pedindo que você pule.

Chegando no final da torre Musashi dará um pulinho e a estátua cairá atrás dele, Musashi pensa que acabou, mas a estátua começa a rolar para cima dele novamente, corra e desvie dos soldados, pedras e troncos que estarão no seu caminho.

Ao entrar no castelo, você encontrará Boldo junto com a princesa.
Fiolle: "Me ajude Musashi!!"
Boldo: "Este pivete é o Musashi".

Boldo: "Ga. ha ha ha! Te peguei! Quero ver como você vai se livrar deste fogo."
Musashi: "Droga, agora eu preciso de ajuda".
Princesa Fiolle: "Raygund, use a Raygund!!".

Boldo vai fugir levando a princesa, mas vai deixar uma surpresa para nosso herói. Este é Steam Night o primeiro chefe do game.

Musashi precisará destruir as pernas do robô, mas tome muito cuidado com a fumaça que sai das pernas dele.

Não é só com a fumaça que você precisa se preocupar ele também tem uma bola de ferro.

Atinja as pernas do robô com a Espada Raygung, ao destruir uma perna, o robô ficará parado por um tempo, aproveite e corte o pano, atinja a pedra verde.

Atire-o pela parede do castelo e continue atacando.

O ataque não mudará muito, mas tome cuidado com as pilastras para não ser atingido.

Agora ele irá pular em você!! Mantenha-se correndo e aproveite para atacar a pedra verde depois que ele tocar no chão.

Jogue-o no precipício, restará um pouquinho de energia para o robô, Musashi jogará a bola de ferro em cima dele, missão cumprida.

Musashi aproveita o meio tempo para tirar uma sonequinha, faz muito tempo que ele não tem uma aventura desta.

CAPÍTULO 2 - A NOVA VIAGEM

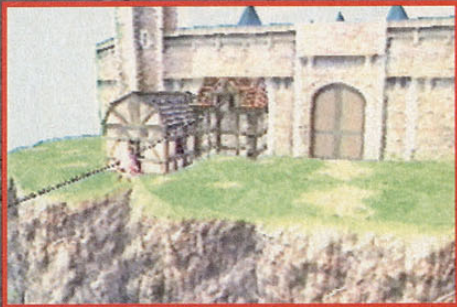
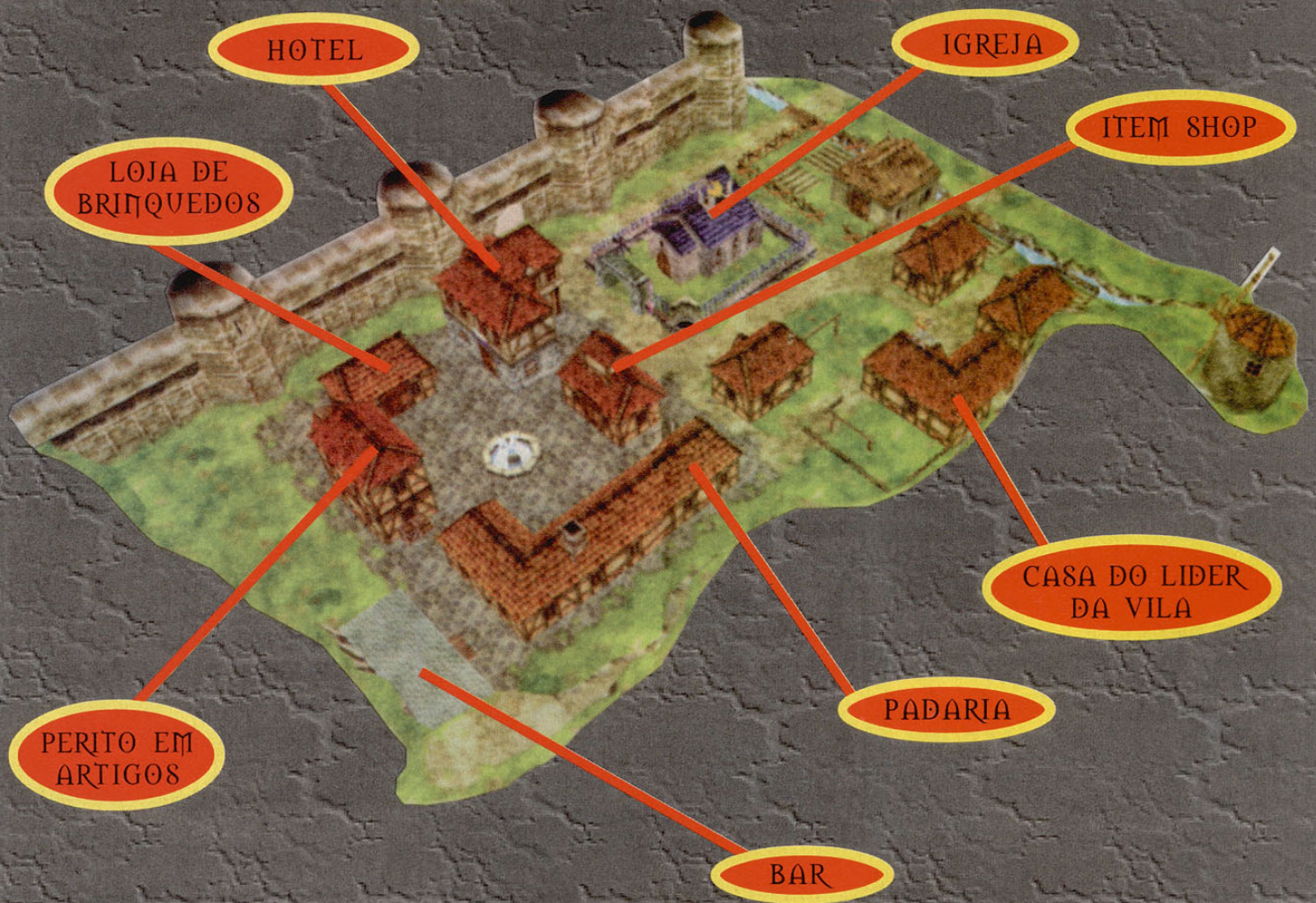
Musashi acorda em um quarto no castelo e vai ter uma conversa com os assessores da princesa sobre os Ru Coal e o rapto da princesa.

"Musashi, foi trazido a este mundo para livrá-lo do demônio, com a espada de luz Ray Gund, diz a lenda". Musashi ouve sobre os Bincho Field que são pessoas que foram presas em cristais e decide ajudá-los.

O samurai ganha o Sabu gamen, que é o menu principal do game (aperte "Start") e a lista dos Bincho Fields perdidos em Yakuinikku.

Fale com Hachinos, o bispo que cuida da biblioteca. Ele possui livros que contam histórias sobre o reino e sobre Musashi. Se quiser ir embora basta escolher a opção 1 como resposta.

MAPA DA ALDEIA DE AMIYAKUI

HOTEL
IGREJA
ITEM SHOP
LOJA DE BRINQUEDOS
CASA DO LIDER DA VILA
PADARIA
PERITO EM ARTIGOS
BAR

Após uma longa conversa no castelo Musashi irá para a aldeia Amiyakui.

Primeiro passo, conversar com todas as pessoas da aldeia, bata em todas as portas que puder.

Esta é a casa do chefe da aldeia de Amiyakui, fale com ele.

Você logo ouvirá algo sobre um cachorro chamado Reno, que saiu da vila de Amiyakui e não voltou. Dizem que à noite é possível ouvir barulhos, vindo das montanhas.

Vá até a montanha Futago, que fica ao norte da cidade. Espere até as 18:00 h para poder ir, pois Maccho guarda a entrada e acha que Musashi é muito pequeno para entrar ali.

Siga para a esquerda e "Roube" a habilidade do fantasma.

Liberte o primeiro Bincho Field do jogo, você irá ganhar 5 pontos de BP.

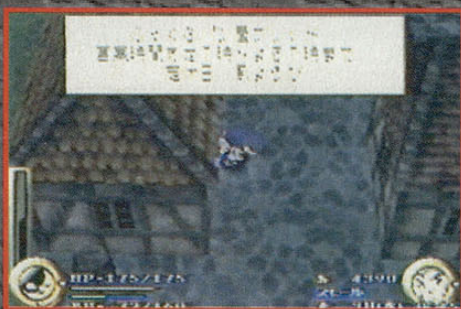
Use a habilidade do fantasma na "bolha branca" que impede a passagem de Musashi, com a habilidade do fantasma a bolha branca encolherá facilitando sua passagem, jogue-a no rio.

Escale os postes para pegar os itens que estão em cima deles.

O cachorro estará em uma ilha roendo um osso basta pegá-lo com o botão ▲ depois aperte o botão □ para arremessá-lo para o outro lado do lago mas tome cuidado para não arremessá-lo na água.

Tome cuidado com o fantasma para ele não encolher Musashi impedindo que, ele leve o cachorro para aldeia.

Quando você entregar o cachorro na aldeia fale com o líder da cidade e com outras pessoas da aldeia. Existe uma pessoa presa ao sul da aldeia, vá falar com ela o cachorro estará lá. Ele está faminto e pede um pouco de água e pão para Musashi.

A água você encontra em um poço ao lado da igreja. Basta apertar o botão □ para pegar a água.

Se estiver a noite e já passar das 19:00 h a padaria estará fechada aproveite para conhecer a aldeia.

Vá até a entrada da Montanha Futago, mas não entre na montanha vá para esquerda observe que no chão tem um ovo de Minku bata nele com a Rygund depois volte as 22:00 h, basta você pegar ele para ganhar 25 pontos de HP.

Volte para aldeia e espere até as 19:00 h, durma para o tempo passar mais depressa, logo que a padaria abrir compre um pão.

Dê a comida para ele, que pedirá para que você o liberte. (Opção 1 de resposta).

Ele dirá que seu nome é Jan e que ele é só um "caçador de tesouros".

Musashi: "Mas o que é um caçador de tesouros?"

Jan: "É uma pessoa que vive pelo mundo à procura de coisas valiosas e de uma vida mansa, mas cheia de aventuras...

Musashi: "isto parece mais com um ladrão."

Jan: "Musashi, espere um pouco. Eu posso mostrar uma coisa boa para você, se me ajudar a fugir."

Se decidir ajudá-lo escolha a opção 1, se não, 2.
Jan dirá que a chave de sua prisão está na floresta Samaioi e pedirá para que você siga Reno na floresta.

Vá pelo caminho ao lado do moinho de vento.

Vá para direita para pegar algum dinheiro, suba no cano que contorna as arvores, tome cuidado com os vapores que saem dos canos.

Vasculhe todos os canos verdes, alguns darão passagens para você, pegue mais um Bincho Field.

Entre em um cano verde do lado direito você irá sair em um corredor suba as escadas...

...você pegara mais uma Bincho Field e mais alguns itens como coração.

Volte até encontrar um cano marrom entre nele e saia da floresta, ande até encontrar uma parte onde há espinhos pelo chão, então "roube" a habilidade da planta rosa e pule por cima dos espinhos.

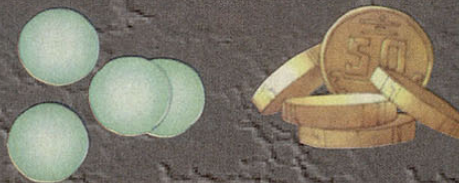
No outro lado você irá encontrar Reno o cachorro, siga ele pela floresta Samaioi.

Espere até que Reno fareje o caminho para o cemitério, Musashi terá que proteger o cachorro para que os inimigos que estão na fase não o matem.
OBS.: o caminho que o cachorro Reno irá fazer para encontrar o cemitério é ←←↑→↑↑.

Espere que ele fareje o túmulo do homem que prendeu seu dono.

Ele ficará latindo ao lado do túmulo, aperte o botão □ perto para que o túmulo abra pegue a chave que está dentro, volte para a aldeia.

Na volta para a aldeia, aproveite a habilidade da planta rosa para escalar uma pequena montanha.

Você pegará mais um Bincho Field e um baú nos canos, basta subir as escadas e atravessar o cano.

No caminho de volta você irá encontrar um lago com uma pequena ilha com um símbolo no centro dela, contorne a ilha para pegar mais um Bincho Field ele estará atrás de uma arvore.

Volte e fale com Jan, ele falará para Musashi voltar a meia-noite (00:00). Quando todos da aldeia estiverem dormindo.

Quando der meia-noite (00:00) fale com ele, você irá libertá-lo. Ele pedirá para que você o encontre nas montanhas Futago e que corte quatro troncos de árvore para ele.

Fale com o guarda que está no local de passagem para as montanhas Futago ele irá sair do caminho de Musashi permitindo que ele passe para as montanhas.

Passe pelo local onde você salvou o cachorro, mas continue em frente. Encontre mais um Bincho Field.

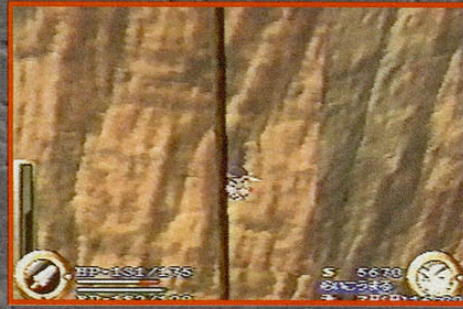
Pule pelos postes que atravessam o rio, suba até o fim dele e pegue itens para recuperar seu BP. Grave seu progresso no Memory Box, que é uma espécie de save point do game que não usa o Memory Card. Se você morrer, retornará ao Memory Box.

Pegue o item do baú dentro da cachoeira.

Suba a montanha mais tome cuidado com os inimigos que estarão no caminho, aproveite para "roubar" a habilidade do soldado com uma metralhadora.

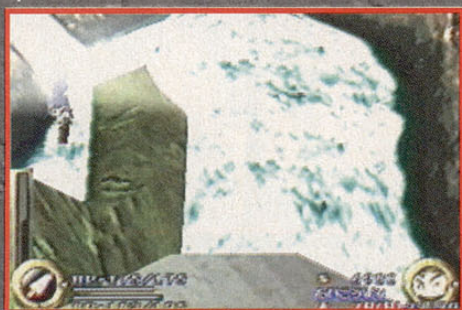
Entre na caverna, pule nas plataformas mais tome cuidado com as águas.

Não se esqueça de cortar os troncos!! E pegá-los!! Deixe quatro espaços em seu menu de itens, para guardar os troncos. Para você cortar os troncos basta segurar o botão R1 em seguida apertar o botão ▲. Para pegar basta você apertar o botão □.

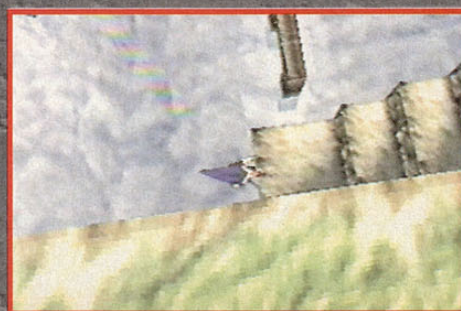
Observe que no caminho existem alguns postes, pule para pegar um Bincho Field, volte escalando o poste.

Você encontrará um poste muito alto, pule até o final dele lá você encontrará um Bincho Field e mais um tronco de árvore.

Depois de pegar o tronco suba novamente você encontrará três madeiras, para pular no outro lado pule na madeira, Musashi ficará rodando aperte o botão de pulo novamente para pular para a outra.

Chegando no topo da montanha você encontrará Jan e ele dirá que existe algo no final da cachoeira e fará um bote com os troncos de madeira.

Enfrente as quedas d'água e recolha muitas moedas. Entrando na cachoeira aparecerá umas explicações dizendo que você tem quatro troncos e que poderá bater somente a quantia de troncos, ou seja quatro vezes.

Dica.: Observe a entrada na cachoeira, entre por ela Musashi sairá no final da cachoeira e fará um passeio de bote pelo rio até o outro lado dele, pule na margem.

Suba para poder pegar um Bincho Field. Você não é obrigado a pegar ele agora. O bote desapareceu, você deverá pular para o outro lado do rio, pule da ponta da pedra onde estava o Bincho Field.

Agora volte para o topo da montanha, no caminho você passará pela ponte novamente, desça a corda para pegar um Bincho Field e um baú no lado esquerdo, caso não tenha pego ainda.

Pegue o bote para ir nas quedas d'água novamente, agora você não irá entrar no atalho siga em frente até acabar a queda.

Depois de terminar sua aventura na queda d'água Musashi irá atravessar o rio, parando no começo de uma escada suba e pegue o baú.

Volte para a aldeia, vá até a loja de penhores (Kantei Shop) fale com o homem que é um verdadeiro perito em artigo e Musashi ganhará a habilidade de escalar algumas paredes.

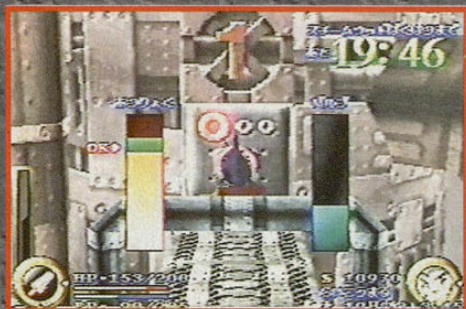
Ao sair do Kantei Shop, você encontrará o líder da aldeia. Ele dirá que a Steam Wood está desregulada e vai explodir.

Volte para o começo da montanhas Futago e escale a parede do lado direito, (uma parede marrom em frente a casa da gôndola) para escalar basta dar um pulo que Musashi cravará as espadas na parede agora é só apertar o botão □ e ▲ simultaneamente. Perto da árvore tem mais um Minku espere até dar 22:00 h para ele aparecer corra atrás dele, até que você consiga pegá-lo, Musashi ganhará mais 25 pontos de HP. Agora você deverá escalar a parede do outro lado (esquerdo).

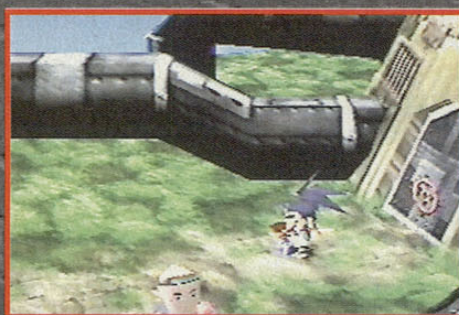
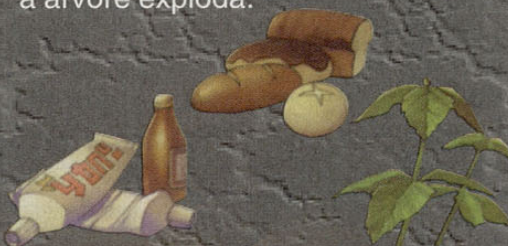
Fale com o Forres o homem que está correndo desesperado de um lado para o outro, ele é o criador de Steam Wood, pegue o livro de anotações e vá até lá.

Você tem 24 minutos antes da explosão. Siga para floresta pelo caminho do moinho de vento, lembra-se dos canos verdes que estão soltando vapor? Siga enfrente...

...com muito cuidado para não perder muita energia, você ficará sem saída, escale a parede e pegue o baú no caminho para Steam Wood, volte e siga em frente.

Quando você chegar em Steam Wood, na primeira porta você verá as instruções na porta. Para desativar as válvulas, fique perto da porta e aperte o botão X para aparecer uma barra na tela, depois é só apertar o botão □ quando a barra estiver na faixa verde.

Dentro da árvore você terá que desativar 8 válvulas, comece na seguinte numeração 1 a 8 e sem extravasar o tempo de 60 segundos (nas válvulas 7 e 8, o tempo é de 35 segundos).

Algumas válvulas você terá que pular em um tubo marrom para depois pular na plataforma, porque tem um cano soltando vapor na entrada impedindo que Musashi passe para desativar a válvula.

Depois de desativar a última válvula você verá uma sena. Uma bola de ferro em cima da árvore abrirá soltando todo o vapor, impedindo que a árvore exploda.

Ao sai da árvore você encontrará Forres que agradecerá e dirá que existe um cara com uma máscara esquisita no "pé da montanha" Futago.

Volte até a montanha, atravesse o rio e aproveite para dar um save no Memory Box. Depois de ter salvo seu jogo vá pelo lado esquerdo. Descendo a montanha você encontrará Boldo (lembra quando você voltou da torre, onde você pegou a espada Raugung?); depois de uma longa conversa com ele, Boldo desafia Musashi para uma corridinha.

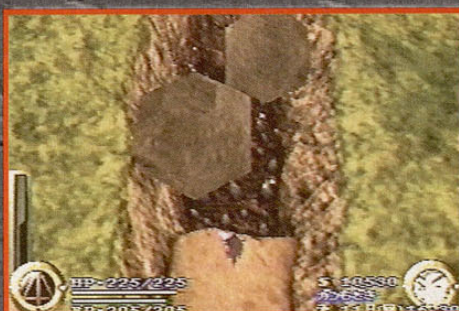
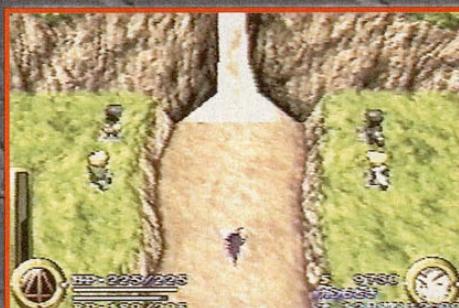
Musashi aceita o desafio, escale a montanha até o fim, antes de Boldo.

Quando você vencer a corrida, Boldo ficará na ponta da montanha

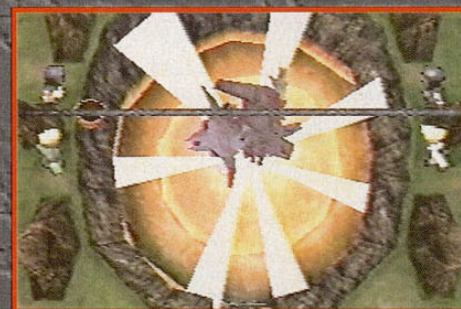
e Musashi irá para trás dele dando uma espadada, jogando Boldo para baixo.

Olhe para trás e você verá uma estátua com uma escultura dentro. Quebre a escultura com a Raygund e você encontrará a primeira pedra (magia) do jogo, é a da terra.

Converse com a Raygund e depois equipe a pedra (magia) para derrubar a pedra que impede o seu caminho. Com a magia da terra Musashi tem a habilidade da fazer a terra tremer, provocando um terremoto, fazendo com que os elementos da terra saiam de lugar, como por exemplo, uma pedra muito grande e rochas.

Depois de abrir caminho, volte para o começo da montanha onde você apostou corrida com Boldo, vá para a esquerda para pegar mais um Minku. As frutinhas Chowji Berry aumentam o HP de Musashi.

Volte para o castelo e vá até a sala de entrevista (onde estão os Bincho Fields) fale com Yuker, o velhinho que cuida do local. Basta escolher a opção no menu do castelo. Depois de falar com Yuker. Salve o game e compre alguns Recover para enfrentar o primeiro Cristal Guardian.

Use o poder da terra para derrubar as pedras, nos espinhos. Aproveite e salve mais um Bincho Fields. Siga em frente e você verá que tem quatro Bincho Fields logo depois que passar as pedras, eles abrirão uma fenda na rocha para que Musashi entre.

Dentro da fenda que os Bincho Fields abrirão para você entrar, Musashi enfrentará Scorpion, o primeiro Cristal Guardian. Contra Scorpion, basta desviar de seus ataques e usar o poder da terra para derrubar as bombas que os Bincho Fields colocam em um cesto que fica passando em cima de Scorpion. As bombas não tirarão energia de Scorpion mas impedirão que ele use seus ataques.

Quando passar uma pedra no cesto, derrube-a em cima da cabeça de Scorpion. Ele ficará parado por alguns minutos, use a Raygund para atingir o cristal na boca dele. Tome muito cuidado com o ataque de Scorpion, onde ele enfia o rabo no chão. Se este ataque atingir Musashi, ele ficará lento por causa do veneno, você precisa pegar uma erva que passará no cesto, derrube e pegue-a para voltar ao normal.

Depois de uma batalha longa Musashi ganhará a primeira Bincho Ron do jogo.

CAPÍTULO 3 - A CIDADE AMALDIÇOADA

Agora você verá uma cena em que Tequila manda Rickel para tentar derrotar Musashi.

Você retorna para a cidade depois de sua vitória e descobre que ela está com problemas novamente. Volte para o local onde você lutou com Scorpion para pegar um Minku, não esqueça que os ovos chocam às 22:00 h.

Fale com o líder da vila no centro, perto da loja onde vendem itens (item shop) e ele dirá que a cidade foi invadida por zumbis e que o garoto chamado Temu (aquele com a panela na cabeça) foi atacado por um vamp; para curá-lo é necessário uma flor que só floresce na mina que existe dentro da vila e de uma água sagrada (água da vida) que fica em cima da montanha Futago.

Vá até o moinho de vento e fale com um senhor chamado Vido, por volta das 23:00 h e ele lhe dará a chave para abrir a mina.

O velho (Vido) dirá que a flor só floresce entre 3 e 7 h da manhã. Use a chave para entrar na mina e quando você entrar, vá pelo caminho da direita.

No caminho você encontrará um cogumelo azul, não é uma boa idéia "roubar" a habilidade dele. Tome muito cuidado com o veneno que ele solta quando você chega muito perto, e sua habilidade nada mais é do que veneno.

Caso o cogumelo acerte você, procure uma serpente, que ficará caindo no seu caminho "roube" sua habilidade para poder curar envenenamento.

Você precisa encontrar um ventilador grande, para isso Musashi terá que pular umas rodas com plataformas para chegar no outro lado da mina.

Quando você encontrar o ventilador grande girando no chão; espere até que ele pare de girar e então Musashi cairá.

Você encontrará um Memory Box, salve seu progresso e vá para a esquerda.

Atravese as esteiras e aproveite para pegar mais dois Bincho Fields, um deles está na parte de baixo na

esteira que desce; pegue-o e procure o outro na esteira que sobe.

A flor está no centro da ilha, espere até que ela floresça (3:00 h da amanhã) e aproveite para pegar um Bincho Fields na sua margem.

Aproveite a hora para pegar um Minku e pegue a plataforma que está rodando para atravessar o lago. Fique na última plataforma dando a volta no lago, pegue o Minku no baú e um Bincho Fields.

Pegue a flor e retorne para a vila. Volte pelo mesmo caminho, escale a parede e aproveite quando o ventilador estiver ligado. Ele jogará Musashi para cima, entre à direita na porta.

Agora Musashi terá que ter muito cuidado com as rodas, pois agora elas tem espinhos.

Na aldeia, Musashi precisa falar com o líder. Ele está preocupado com o cara que foi atrás da água sagrada (água da vida) na montanha Futago e pede para que você vá até lá para verificar se está tudo bem.

Então vá até a montanha Futago, lá você vai encontrá-lo dentro de uma das cavernas da montanha (segunda caverna).

Ele pede para que Musashi vá até o topo da montanha e pegue a água para o garoto, senão ele irá virar um zumbi.

Você terá doze minutos para subir, pegar a água e entregar nas mãos dele para que ele retorne à vila e salve o garoto. Corte caminho, escalando pelas paredes.

Quando você chegar no lugar onde Jan fez a balsa para Musashi, observe que tem uma pedra na parede; use a magia da terra para derruba-lá.

Use o mesmo procedimento que você fez no capitulo 2, mas agora você terá que subir na pedra e pular.

Chegando no topo da montanha você verá a nascente da cachoeira, é a fonte da água sagrada (água da vida). Chegue perto e pegue a água.

Quando você estiver voltando, corte caminho pulando as montanhas e entregue a água para o homem na caverna.

Se tudo der certo, ao retornar à vila, Temu irá lhe agradecer e dirá que a mãe dele está esperando.

Depois de uma breve conversa, vá até a padaria e fale com a garota (opção 2 de resposta) que dirá que às 18:00 h o pai dele irá encontrar Musashi na frente do bar para conversar sobre o problema dos zumbis.

Musashi ganhou da mãe de Temu uma "laranja grande". Vá falar com as pessoas que você salvou no castelo, entregue a laranja ao palhaço e aprenda uma nova técnica de espada. Aproveite para pegar todas as novas técnicas dos outros Binchos que você salvou.

Encontre Bread, o pai da garota da padaria, na frente do bar. Ele está bêbado e reclama que o bar está fechado por causa dos zumbis e que o dono do bar sumiu.

Você pode procurar pistas no hotel onde está hospedada a "barmaid" (uma versão feminina de barman). Vá até o hotel, escolha a opção conversar e selecione o quarto 205. Conversando com a barmaid, Musashi descobrirá que existe um mundo subterrâneo embaixo do bar e que o dono entrou por ele e não saiu...

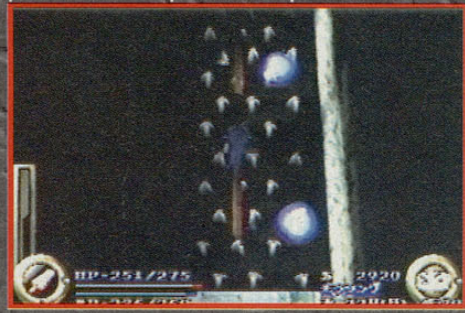
Volte até o bar, espere até meia noite; aproveite a hora em que os zumbis estão saindo e entre no bar.

Desça ao subterrâneo, escolhendo a opção 1.

Siga a trilha de garrafas e encontrará o dono do bar completamente bêbado.

Para abrir a porta no centro da sala, você precisa completar as quatro portas existentes nas duas salas do subterrâneo. Tomando como referência o dono do bar, entre na porta da esquerda.

Esta porta possui plataformas que se movem, formando pontes. Em algumas áreas você terá que jogar alguns zumbis para abrir passagem.

Vá para a direita, pegue o zumbi e arremesse-o para frente. Ele cairá em cima de um botão que estará no chão, ativando uma platafoma e permitindo que você passe.

Siga as luzes para você não cair nos espinhos, espere que as luzes iluminem o local. Pule nos postes para atravessar os espinhos.

Depois de pular, entre na porta para pegar um Bincho Fields.

Volte para o começo da sala, entre na porta do lado esquerdo; use o mesmo procedimento esperando que as luzes ilumine seu caminho mais tome cuidado com os zumbis.

Quando você chegar em uma sala com dois teletransporte, use o teletransporte da direita.

Use o teletransporte da esquerda...

Último teletransporte, você deve entrar no teletransporte do lado esquerdo

Nesta parte, use as espadas como escudos contra as flechas de fogo. Basta segurar o botão R1.

Espere até que os morcegos iluminem seu caminho e aproveite para pegar o item dentro de um baú.

Acerte o cristal com a Raygund e pegue o teletransporte.

Você será teletransportado para a sala onde está o Memory Box, aproveite para salvar seu progresso, volte e fale com o dono do bar e ele completará toda sua energia.

Vá para porta da direita, mas tome muito cuidado com os inimigos.

Pegue a habilidade "Bowling" das plantas e use-a para destruir as paredes com pequenas rachaduras.

Atrás da planta existe uma pequena rachadura, use a habilidade para destruir a parede e pegue o baú dentro da sala.

Volte e escale a parede do lado da planta; não suba direto,...

...tome cuidado com a bola de boliche, espere até que ela passe por você e aproveite o meio tempo para correr até os buraco no chão.

Você entrará em uma sala sem saída; destrua a planta e jogue uma bola na parede do lado direito.

Jogue boliche com zumbis e se fizer um Strike, todas as suas habilidades irão subir dois pontos.

Pegue o Bincho na porta à sua frente e quebre a parede do lado direito...

... para encontrar mais um baú. Volte e suba na plataforma onde antes estavam os zumbis.

Destrua esta estátua que cospe fogo com o poder normal da Raygund. (Basta selecionar no menu principal).

Corra para não ser esmagado pela parede nessa sala.

Destrua mais uma planta e entre pela parede da esquerda.

Após mais uma rodada de boliche quebre a parede à sua frente e pegue mais um Bincho.

Quebre o segundo cristal, acendendo o segundo olho da porta.

Agora use o Memory Box para salvar seu game. Encha seu HP e BP falando com o dono do bar e dirija-se para a próxima sala. Quebre a parede à sua frente para encontrar três baús. Usando o buraco na parede como referência, entre na porta da direita.

Esta fase é complicada, pule os blocos giratórios. Não esqueça de pegar o Bincho na segunda sala no canto esquerdo.

Cuidado com os espetos!! Ande devagar para não cair.

Pegue um baú e mais um Bincho neste local.

Tome muito cuidado na hora de pular.

Quebre o terceiro cristal, acendendo mais um olho.

Na última porta existem várias áreas escuras. Use a habilidade dos fantasmas para ver o caminho a seguir.

Suba as plataformas e pegue outro Bincho.

Empurre o bloco vermelho no olho que está vermelho para abrir a porta do outro lado.

Agora você tem três caixas para empurrar, tome cuidado para não fechar o caminho (caso isso aconteça, volte para a sala anterior e entre novamente).

Espera até a plataforma descer por completo, pule, espere até que ela suba e pule para o outro lado.

"Roube" a habilidade do fantasma para conhecer o local. Não "roube" a habilidade do fantasma depois das tochas que iluminam o lugar, pois quando você passa pelas trochas o lugar ficará escuro.

Cuidado com os espinho e os buracos. Com a habilidade do fantasma você poderá conhecer o lugar até memorizá-lo bem.

Antes de entrar na porta do lado esquerdo desça na plataforma que existe abaixo desta...

... para pegar mais um Bincho.

Entre na última sala, e quebre o quarto e último cristal, acendendo olho.

Entre no teletransporte, use o memory box salvando seu progresso e vá falar com o dono do bar. Ele não estará lá.

Entre na porta com os olhos acesos, você irá ver o dono do bar, ele estará perto de um baú. Pule a água e fale com ele.

O dono do bar irá dar para Musashi um cinto velho, volte para a aldeia e leve o cinto até o Kanti Shop.

Quando você chegar no Kanti Shop pessa para o homem indentificar o cinto para você, o cinto tem o poder do pulo duplo. (Basta pular e apertar o botão de pulo novamente quando estiver no ar). Quando você sair da loja, o líder da aldeia virá correndo dizendo que tem um problema na Igreja.

Vá até a igreja, pule o muro com as grades, últilize o pulo duplo. Fale com o padre que diz ouvir sons dentro da igreja sempre às 2:00 h da manhã.

Volte à igreja as 2:00 h da manhã, e fale com o padre novamente, ele o ajudará a entrar na igreja pela torre do sino.

Dentro da igreja você irá encontrar Rickel e dois soldados.

Rickel: "Ah, ha, ha, ha... Você é que é o Musashi... ou só tem o mesmo nome. Hein, o pivete!!"

Musashi: "Qual é o seu nome, maldita!!"

Rickel: "Eu sou Rickel a garota mais bonita do Ru Coal!"

Musashi: "Bonita!! Você se parece mais com a minha tia!".

Rickel se enfurece e pede a Raygund, mas Musashi não a entrega, então ela manda cinco zumbis vermelhos atacarem Musashi.

Mantenha-os longe do círculo e tome cuidado com as balas paralizantes que eles jogam sobre você.

Cuidado para não ser agarrado, senão é morte certa. Depois de uma longa batalha, a luz do sol entra na igreja e mata todos eles.

Agora o padre pedirá para que Musashi pegue o sino que está no poço ao lado da igreja e entrega a corda.

Vá até o poço e use a corda que o padre lhe deu, Musashi descerá pela corda.

Quando estiver dentro poço, encontre a pedra da água, que dá a habilidade de andar sobre a água e jogar bolhas nos inimigos.

Use a habilidade da água para andar até o sino.

Pegue o sino e use a saída da mina para levá-lo ao padre.

O padre lhe dará uma pequena estatueta que é a chave para a porta lacrada do mundo subterrâneo que existe embaixo do bar. Salve o game, compre Recover e depois dirija-se ao mundo subterrâneo.

Entre na porta com a estatueta e vá para o Cristal Guardian nº 2. Pegue o Bincho neste local.

Use a magia da água para apagar todas as tochas da sala.

Depois de apagar todas as tochas desta sala uma porta se abrirá. Dirija-se ao segundo Cristal Guardian.

Boss 2 - Relic Skipper
Este chefe vai dar trabalho!!
Use água para atingir a bola de fogo e desvie de seus ataques.

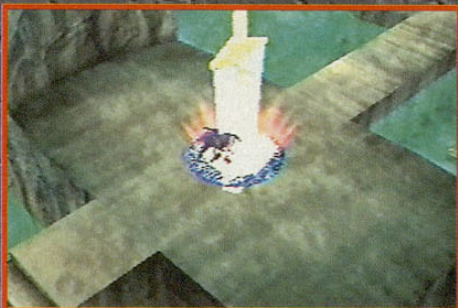
Após uma longa batalha, ele ficará exausto, aproveite para atingir o cristal no olho dele.

Repita várias vezes até que sua vida acabe. Não tente atingir a chama quando ela estiver azul, pois não vai adiantar nada!

CAPÍTULO 4 - O PALÁCIO DE GELO

A princesa está presa ao lado de uma Bincho Title e tem a ótima idéia de chamar um outro salvador para Yakuinikku.

Só que no lugar de um samurai bonzinho, vem Kojiro, o maior rival de Musashi... Kojiro desafia Musashi para um confronto, em uma das belas praias do Japão. Ao receber o desafio, o jovem samurai (Musashi) dirigindo-se ao local do confronto, imaginou que teria uma desvantagem na luta porque Kojiro usava uma espada longa, enquanto ele utilizava a técnica das duas espadas. Então Musashi

pegou um dos remos do barco que o levava até à praia e encarou o desafio.
Para derrotar Kojiro, ele aproveitou o reflexo do sol no fim da tarde, ficando de costas para o mar e ofuscando a visão do seu oponente.

Depois de uma batalha com o Guardian, desça novamente ao poço e use o poder da água, em cima do desenho no chão que estará brilhando.

Dois caras estranhos irão aparecer procurando a pedra da água. Eles são Ben e Edo.

Pegue o baú e o Minku, utilizando o poder da água.

Use o poder da água para pegar um baú que estará em uma plataforma, quando você usar o poder da água no desenho. O lado que você desceu pela corda enchera de água, pegue um baú com um par de óculos.

Depois de pegar os óculos volte para aldeia e vá até o Kantei Shop para identificar os óculos. Os óculos permitirão que você identifique as coisas que pegar nos baús. Vá até a floresta Samaioi e use o poder da água no símbolo para evaporar a água e pegar o baú.

Existem dois Minkus no caminho que vai para a floresta Samaioi, basta andar na água entre as duas pontes e você encontrará um deles. O outro está próximo à segunda ponte, basta tentar entrar na mata fechada para encontrá-lo.

Na montanha Futago existem dois Bincho e um Minku. Um dos Bincho está na margem do rio (caso você não o tenha pego com o bote) e também o Minku (não esqueça de pegá-lo pois os ovos chocam às 22:00 h). O outro Bincho está no alto da montanha, perto da cachoeira no lado direito do poste, basta dar o pulo duplo para a direita e você cairá em uma plataforma com um poste. Pegue o Bincho e volte pelo poste; retorne para a aldeia e fale com a mulher do líder.

Ela vai falar algo sobre o bondinho (Gôndola) do castelo que está quebrado e pedirá as partes para consertar o bondinho. (Opção 2 de resposta)

Fale com Yuker no castelo sobre as partes da Gôndola. Siga para a mina, desça o grande ventilador e vá para a direita.

Pegue a habilidade das cobras que "anula veneno" e continue em frente.

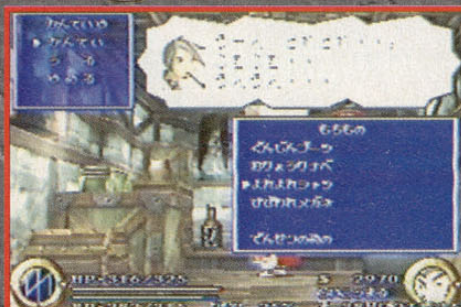
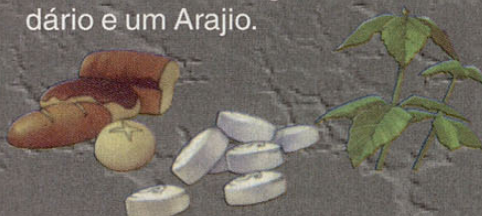
Você irá chegar a uma sala com quatro peças mecânicas e Musashi

só pode pegar uma delas. A correta é a terceira, da esquerda para a direita, uma com quatro furos, onde dois deles estão voltados para cima. (Opção 1 de resposta).

Entregue a peça para Yuker no castelo e Musashi irá dormir.

Quando Musashi acordar, vai encontrar a vila em chamas.

Use o poder da água para apagar os oito focos de incêndio e salve a vila.

A mulher do líder da aldeia irá agradecer Musashi, e pede para você falar com seu marido. Vá falar com o líder da aldeia e ganhe um calendário e um Arajio.

Vá até o Kantei Shop e peça para o homem que é um verdadeiro perito em artigos para identificar, os itens.

Entre na floresta novamente e vá pela direção sul até você encontrar um caramujo gigante.

Quando você encontrar o caramujo gigante use o Arajio (2ª opção de resposta) e o caramujo irá encolher, abrindo passagem para Musashi.

Salve mais um Bincho, use o poder da água no símbolo e encontre a pedra do fogo. Caso a maré esteja alta, volte para floresta e aproveite para dormir. Volte as 7:00 h da manhã a maré estará baixa.

Musashi se espanta: "É ele, Kojiro!!" Ele está com a princesa, enfrente-o e liberte-a. Procure acertá-lo depois de desviar de seus ataques.

Retorne com a princesa para o castelo e fale com Yuker.
Princesa Fiolle: "Olá, Barbinha!"
Yuker: "Esta não parece ser a princesa! ".
Princesa Fiolle: "Parabéns, Musashi!! Agora você vai ter que deixar a Raygund aqui!!"
Musashi desconfia: "Mas o que uma princesa faria com uma espada..."
Musashi e Yuker desconfiam da princesa mas logo mudam de conversa.
Retorne até Yuker e fale com três viajantes sobre o castelo de gelo. Mino, Rolsu e Kalbi.

Agora salve o game e compre Recover para começar sua jornada ao palácio de gelo.

Vá até Samaioi (aquela floresta do cachorro, lembra!!) e faça o seguinte caminho: esquerda, cima, cima, direita, cima, cima, direita, cima, cima, esquerda, cima, cima, cima, cima.

Para entrar no castelo de gelo escolha a 1ª opção.

Dentro do castelo você vai encontrar Brandey, a irmã de Rickel.

Depois de uma breve conversa, use o Memory Box à sua direita.

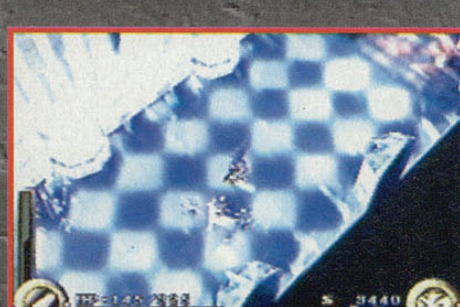
Musashi está, à procura de mais uma das cinco pedras dos elementos. "Roube" a habilidade de uma das plantas de gelo e Musashi ganhará um mapa. Entre na porta aberta do lado esquerdo.

Nesta primeira parte você não terá muita dificuldade para encontrar a "chave" para abrir a porta.

Nesta sala terá três pingüins que estarão jogando blocos de gelo dentro de um buraco; pule no bloco de gelo e quando ele estiver caindo no buraco pule para o outro lado.

No outro lado você terá duas portas. Para entrar na porta do lado direito tem um Bincho, e na porta do lado esquerdo tem vários pingüins.

Entre na porta do lado esquerdo, mate todos os pingüins da sala e pegue o Red Eye, que é uma chave para a outra porta do lado esquerdo do Hall do palácio.

Volte, vá para a porta do lado direito e pegue o Bincho. Vá para a porta de olho vermelho e use a chave.

Entre na porta e tome cuidado com os "clones de gelo" de Musashi. Para imobilizá-los fique de costas para eles e use o poder da terra.

Nesta sala não mate o monstro que irá para cima de Musashi; destrua a planta no fim da sala, fique embaixo da plataforma e deixe o monstro jogá-lo para cima. Vá para próxima sala e pegue outro Bincho.

Nesta sala, mate todos os clones somente com o poder do fogo ou o baú não aparecerá e pegue o "Blue Eye". Obs.: não deixe os clones acertar você.

"Roube" a habilidade do monstro de metal (Steel Body), ele tentará esmagar você.

Para passar pelos espetos use a habilidade do monstro de metal (Steel Body), aperte o botão ◯ e atravesse os espetos.

Liberte outro Bincho e dirija-se para a outra porta trancada.

Use-o "Blue Eye" nesta porta.

Salve outro Bincho e pule nos bloco de gelo para subir a rampa.

Pegue as botas que permitem que Musashi possa andar no gelo das escadas.

Agora vá para as portas do lado direito do palácio de gelo. Suba no gelo para pegar outro Bincho e um baú.

Antes de entrar nesta sala "roube" a habilidade de um dos clones de Musashi. Ele cria um boneco inflável do Musashi que ao apertar o botão ◯ novamente, irá explodir. Use isto no monstro e o baú com o "Green Eye" aparecerá. Coloque um boneco inflável no símbolo, onde aparece o baú. O monstro ficará tentando jogar o boneco para o alto, aperte o botão ◯ novamente para o boneco explodir.

Use o "Green Eye" nesta porta. Antes de prosseguir, aproveite para pegar 1500 doran (dinheiro). Nesta sala, toda vez que você entrar, Musashi poderá pegar 1500 doran. Junte bastante doran para comprar os brinquedos.

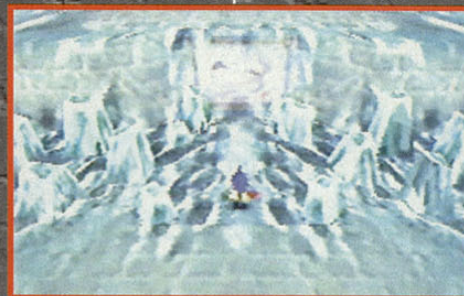
Retorne para o salão principal, suba as escadas e use o fogo na porta com os três olhos. Pegue o baú na próxima sala e prepare-se para enfrentar o quarto boss do game.

Para abrir a porta, use o poder do jogo e acenda as tochas. Nesta sala, acerte o cristal que está na estátua do dragão.

Cristal Guardian nº 3 - Frost Dragoon.

Para abrir caminho, use o poder do fogo nos espetos de gelo.

No primeiro ataque, use a magia do fogo quando o dragão passar por você. Suba no degrau e continue derretendo os espetos de gelo.

No segundo ataque, continue usando a magia do fogo, mas somente quando o dragão estiver exausto (geralmente depois do super raio de gelo que ele manda sobre você). Acerte o cristal quando ele cair.

Pegue a pedra dos elementos.

CAPÍTULO 5 - "QUEM É A PRINCESA!! "

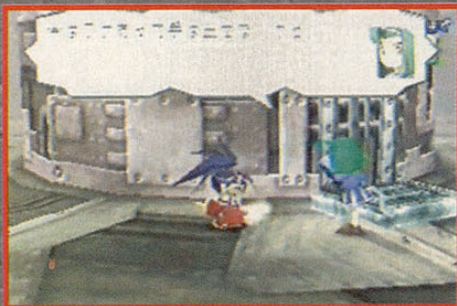
Depois de mais uma vitória, retorne para a vila. Enquanto isto você verá uma cena em que Walker está discutindo com Ben e Edo. Eles pedem mais uma chance para pegar Musashi e dizem que desta vez vão se esforçar.

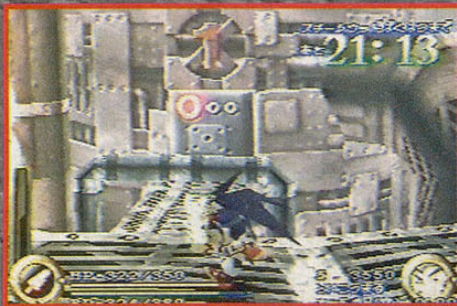
Após conversar com o dono da vila, vá falar com Yuker no castelo. Ele dirá que quando Musashi foi para o palácio de gelo, a princesa desapareceu e pede para que você a procure.

Fale com as pessoas da vila que viram a princesa e volte para falar com Yuker.

A princesa está perdida e é preciso encontrá-la. Yuker diz também que o bondinho do castelo está pronto e que Musashi pode usá-lo. Basta escolher a opção no menu do castelo.

Ao descer do bondinho, Musashi notará a fumaça que cerca a aldeia. Fale com o líder da aldeia que dirá que ela corre perigo novamente, pois Stean Wood está desregulada.

Dirija-se para Steam Wood e você encontrará Forres estirado no chão. Forres dirá que a princesa entrou e é responsável por desregular Stean Wood.

Pegue a válvula e entre na árvore. Dentro da árvore você encontrará a "Princesa" dizendo coisas estranhas como:
"Vou voltar logo para Walker!?"
Musashi surpreende a princesa que não consegue mais fingir:
"Princesa" Fiolle: "Ah, Musashi o que você está fazendo aqui?"
Musashi: "O que uma princesa faz em um lugar tão perigoso como este? E esse rabo?"
Musashi tenta mexer no rabo.
"Princesa" Fiolle: "Não faça isso!! Não faça isso!!"
A princesa se transformou em Topo uma das inimigas do Musashi.
E some dizendo que vai se encontrar com Edo e Ben.

Ela deixa o dinheiro do saque que ela fez a uma das lojas da vila. Desta vez as válvulas estão mais difíceis, algumas delas você terá que encontrar pelo cenário.

A válvula do número um está em baixo na parte de trás da árvore (referência: elevador).

Pegue todas as válvulas antes de desativá-las.

Depois de desativar a árvore novamente, Forres e o líder da vila estarão esperando você no lado de fora, entregue o dinheiro furtado para o líder da vila.

Agora retorne até a mina, mais precisamente ao local onde você encontrou o sino no capítulo 3.

Entre na caverna e siga até encontrar o desenho do elemento fogo no chão.

Use a Raygund com o poder do fogo e depois escale a parede à sua frente.

Pegue mais um Minku, logo que você sair do buraco (22:00 h).

Escale a parede para pegar o elemental do vento. Use a Raygund para pegá-lo.

Use o poder do vento para furar o chão e sair deste local.

Agora você irá encontrar Rickel e

Brandey na floresta.
Brandey: "Este é o garoto que eu encontrei no palácio de gelo."
Rickel: "Ninguém falou que este é o Musashi e que está com a espada Raygund e não quer entregar!!"
Brandey: "O que!! Este garoto?"
Rickel: "O garoto é poderoso, destruiu os vampis que eu enviei... "
Brandey: "O poder vem da Raygund, agora nós temos a chance de pegá-la..."
Musashi começa a acordar e Rickel se assusta e o transforma em um Bincho Field.
Brandey: "O que você está fazendo?"
Brandey: "Nós perdemos a chance de pegar a Raygund."
Rickel: "Eu estava com medo! A culpa não foi minha."
Brandey: "Com medo! Vamos voltar e contar tudo para o Tequila; Boldo e o Walker!!"
Rickel: "Irmã... Você não é tão má assim, espere... "
Use a Raygund para sair do cristal e o seu BP irá subir 50 pontos por resgatar a si mesmo.

Retorne para a aldeia e vá onde está o bondinho. Uma formiga gigante o estará destruindo. Fale com o homem que controla o bondinho, ele fala que o bonde está no castelo.

Use o bondinho para esmagar a formiga. Basta selecionar no menu do castelo. A formiga vai fugir abrindo um buraco neste local.

Compre itens, salve o game e pegue mais algumas técnicas com os Binchos para depois ir atrás da formiga. Vá pelo buraco que a formiga fez, veja que ela está toda esmagada. Siga pelo caminho da esquerda e você irá encontrar mais um Minku.

Vá para a direita e atravesse o veneno com o poder do vento.

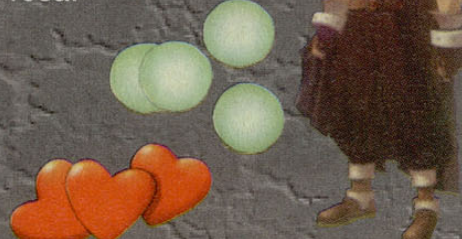
Pegue o Bincho, pelo caminho da direita mas tome cuidado com os cogumelos venenosos.

Use o poder da terra para provocar um terremoto e derrubar essas pedras que estão presas na parede com algumas madeiras.

Pule nos pêndulos para levantar o peso do outro lado, abrindo caminho para você prosseguir.

Nesta área existem dois caminhos; embora o debaixo seja o correto, por cima você irá encontrar alguns itens, a escolha é sua.

Aqui use o poder do vento para atravessar o túnel ventoso.

Suba a rampa e pule os espinhos roubando a habilidade da planta rosa.

Use o mesmo procedimento, "roube" a habilidade da planta rosa quando Musashi for pegar a espada pule para o outro lado.

Pegue mais um Minku, "roube" o anulador de veneno das cobras.

Escale a parede do lado da placa de madeira.

Você sairá em outro ventilador gigante, ligue o gerador com a Raygund.

Cuidado com as formigas nesta parte.

Encontre outro Bincho. Depois de pegar o Bincho, use o poder do vento no centro da sala.

Agora você irá pegar um pequeno bonde.

Use sua habilidade para atravessar o túnel ao estilo Indiana Jones. Desvie de todas as formigas e de todas as placas de ferro.

Pegue os itens e use o memory Box, depois fure o chão com o poder do vento.

Cristal Guardian nº 4 - Anthill Queen

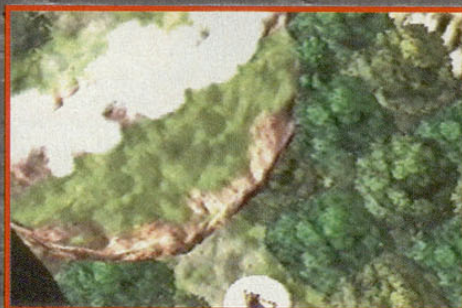
Destrua todas as larvas que ela lança para cima de Musashi e tome cuidado com os espinhos que ela solta. Quando sua barriga começar a tremer pule para não ser espetado, e fique se movendo.

Ataque-a quando ela baixar a cabeça, após alguns ataques você verá a pedra no rabo da rainha. Use o poder do vento para atingir o cristal. Algumas larvas deixam plantas que anulam o veneno.

Pegue outra pedra dos elementos, e use o poder do vento no símbolo que estará no centro da sala piscando, um redemoinho lançará Musashi para cima.

CAPÍTULO 6 - A ESPADA DE LUZ RAYGUND

Depois de sair do furacão, Musashi cai novamente na floresta, onde encontra Jan e Reno.
Jan: "Você está bem Musashi?"
Musashi: "Jan, há quanto tempo eu não te vejo!"
Jan: "Conseguiu todos os cristais?"
Musashi: "Dos cinco eu consegui o da terra, o da água, o do fogo e o do vento!"
Jan: "Falta só o cristal do céu."
Musashi: "Cristal do céu? Onde eu o encontro?"
Jan: "Uma história antiga diz que no dia do céu, alguma coisa entra na floresta e faz o clima ficar diferente. Este é o reino do céu, lá você irá encontrar a última pedra."
Agora Jan dá a Musashi o seu livro de anotações sobre o "mundo do céu".
Musashi: "O reino do céu... Acho que vai ser difícil ir até lá... "
Jan dá mais alguns conselhos e vai embora...

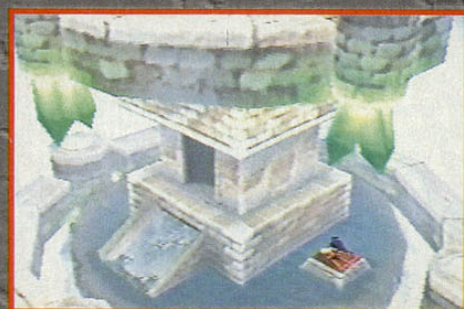
No Japão os dias da semana são chamados pelos nomes dos elementos da natureza (quarta-feira, "dia da água"), no canto inferior direito da tela existe o marcador de dias e entre parênteses o dia da semana. Volte para aldeia e fale com os Bincho no castelo, fale com todos para aprender mais algumas habilidade, fale com um homem na aldeia (ele tem um chapelão) às 6:00 h da manhã e ele dirá que no "dia do céu" uma estranha chuva cai somente em um local da floresta.

Vá para a floresta de Steam Wood, passe por cima dos canos e você chegará a este local. Use o poder da terra em cima do símbolo no chão para abrir caminho. O poder da terra cortará um pedaço da montanha abrindo passagem para Musashi escalar.

Escale a parede e você encontrará outro símbolo; para você usar o poder do vento espere até dar 22:00 h e pegue o último Minku. Volte e salve o game, compre muitos itens, vá falar com Yuker e as pessoas no castelo, principalmente o homem que cuida dos Minkus.

Ele fala para Musashi que na floresta Samaioi (onde você foi para o castelo de gelo) ele encontrará um Super Minku (Minku mãe), o super Minku estará no começo da floresta, para pegá-lo você terá que vencê-lo e, após vencê-lo, pegue os itens que ele soltará.

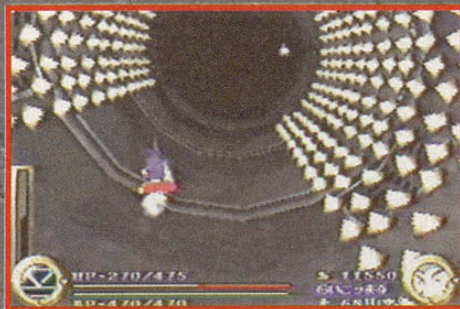
Volte para a floresta Steam Wood e espere até que o símbolo do dia do céu (sora = céu) apareça no marcado de dia.

Espere até que uma chuva misteriosa comece a cair (aproximadamente as 6:00 h da manhã). Use o poder do vento e um redemoinho levará Musashi para um templo no céu.

Ao encontrar o "templo do céu" use o poder da terra nestes pontos...

Você terá que usar o poder da terra em três pontos para abrir uma porta no centro do templo; use o poder da água para chegar até lá.

Agora você terá que usar o poder do fogo para acender os símbolos e após acender três, as plataformas irão subir, levando Musashi até a última pedra (magia do céu).

Logo depois que Musashi pegar a pedra do céu a fortaleza dos inimigos aparecerá. A fortaleza suga a energia "do templo do céu" enquanto Walker discute com Musashi. Mais Musashi é mais esperto e pula na fortaleza do inimigo.

Agora você está na fortaleza dos inimigos, use o memory Box para salvar seu game. Use o seu novo poder para atravessar voando, mas cuidado com as paredes eletrificadas.

Cuidado para não cair nos buracos, nesta parte.

Este é o subchefe mais difícil desta parte do jogo. Desvie dos ataques de Ben e procure atacá-lo quando estiver no chão prestes a levantar vôo.

Agora você terá que entrar em algumas portas, a primeira que você terá que entrar é a porta com o símbolo do poder da terra...

Na segunda porta use o poder da terra para abrir caminho. Agora você terá que entrar na porta com um símbolo de uma bola com um ponto no meio.

Use o poder do céu para voar sobre os espetos e entre na porta que existe embaixo dos espetos móveis no final do corredor (porta com símbolo de um D ao contrário).

Entre na porta com o símbolo do fogo e use o poder do fogo para acender as tochas.

Agora entre na porta com o símbolo da água, pule no bloco de metal e pule na outra plataforma.

Nesta sala use o poder da água para apagar as tochas e abrir a plataforma no chão; então desça e entre na porta da direita (porta com símbolo do vento).

Use o poder do vento para pular este ponto e entre na primeira porta.

Com a ajuda do poder do céu, voe até a porta sem nenhum símbolo e voe para plataforma de baixo.

Outro subchefe!!
Desta vez é Edo que vem atazanar a vida de Musashi. Ataque-o com combos, quando ele estiver cansado (geralmente depois daquelas imensas rajadas de fogo).

Quando você sair do elevador Musashi estará em um campo de guerra, desvie dos tiros dos robôs e "roube" a habilidade do robô azul para ganhar uma poderosa metralhadora; o outro robô cor de laranja dará um lança mísseis.

Não esqueça de destruir a fonte. Esbanje balas de metralhadora ou lança mísseis na portas logo em frente.

Tome cuidado com as árvores, algumas estão camufladas.

Escale a parede e tome cuidado com um robô que atira laser.

Destrua todos os robôs que atiram laser e pegue os itens; para recarregar sua energia, entre no elevador.

Pule no tronco para Musashi subir na plataforma de cima.

Quebre os vidros e os computadores e pegue itens.

Chegou a vez de Topo que é terceira e última pessoa do grupo Liddance Forces. Ela prefere dançar do que lutar, por isso, para detonar aí vão as seqüências.

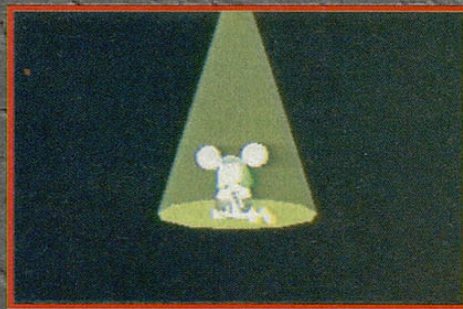
1ª Seqüência

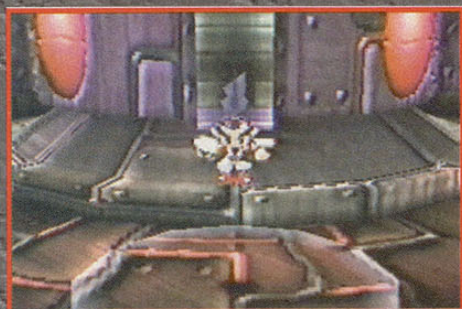
□▲○X
□▲X○
□▲○X
□▲○X□

2ª Seqüência

X○▲□
X○▲○
X○▲○
XX○○□

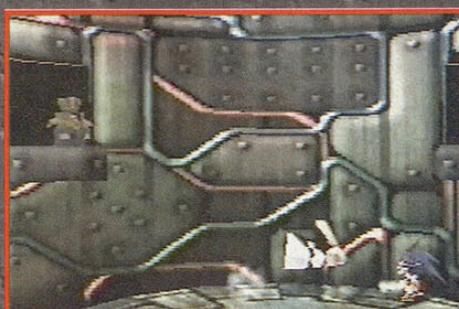
3ª Seqüência

X▲○□
X▲○X
X▲○□
XX▲▲□

Depois de destruir Topo na dança, suba pelo elevador. Musashi irá ver Walker com a princesa, suba a torre atrás dele e agora você irá en-

frentar o último Cristal Guardian do game.

Final Cristal Guardian - Tower of Dess.

Use sua magia de vôo para fugir dos raios de energia que ele joga em você e, quando ver um cristal verde, acerte-o.

Cuidado com as paredes de eletricidade e com os raios vermelhos que invertem os comandos do controle.

Ao destruir a torre, Musashi pega a quinta e última pedra dos elementos, se depara com o símbolo do céu e acha que este pode ser mais poderoso que os outros; mas ao se aproximar, o grande e poderoso Tequila aparece com a princesa como refém.

Do outro lado da sala está Walker que se revela ser Jan, o amigo de Musashi. Ao tentar ajudá-lo, Jan é morto por Boldo, filho de Tequila. Tequila quer trocar a princesa pela Raygund.

A princesa diz que não quer morrer e força Musashi a entregar a espada para Tequila que a usa no símbolo libertando um demônio incontrolável chamado Dark Raygund.

Corra de Dark Raygund e pule as plataformas utilizando o pulo duplo.

Dark Raygund vai fundir com Kojiro, transformando-se em uma criatura horrível (mais ainda!!!).
Dark Raygund - 1ª forma.

Fique distante do monstro até que ele resolve correr atrás de você; então desvie dele e quando levantar o braço e ficar parado, aproveite para acertar o cristal no nariz. Acerte-o cinco vezes e o cristal ficará mudando de cor. Após o ataque de fogo, acerte-o novamente para que ele perca vida.

Cuidado para não ser agarrado ou "levar uma rabada" quando estiver muito próximo.
Dark Raygund - 2ª Forma.
Desvie de seus ataques e use o poder "Get In" quando ele estiver branco (entre um ataque e outro!!). Após usar o poder acerte a esfera, mas tome cuidado porque após o ataque, a esfera tentará sugar Musashi. Pela primeira vez no jogo o rei e a rainha aparecem. O rei pergunta para Fiolle quem é este garotinho que está com ela que responde que é o salvador das nossas vidas. Musashi diz que vai colocar a Raygund no lugar.
Rei: "Um menino com a Raygund!! Não pode ser!!"
Rainha: "Então aquele é Musashi!! Mas como!!"
Musashi: "Eu sou o lendário Musashi, muito prazer."

LISTA DE LOCALIZAÇÃO DE MINKUS

Capture todos os Minkus

1)- Área: aldeia
Localização: próximo à árvore à esquerda da montanha Twinpeak
2)- Área: aldeia
Localização: no precipício sobre a elevação da Gondola, próxima à mina superior
Requerimento: escalando
3)- Área: reservatório (dentro do poço)
Localização: dentro do poço próximo ao sino da igreja
Requerimento: magia da água
4)- Área: floresta Somnolent
Localização: em um caminho escondido nas árvores perto da placa madeira que aponta para Steam Wood
5)- Área: floresta Somnolent
Localização: entre as duas pontes de madeira
Requerimento: magia da água
6)- Área: floresta Somnolent
Localização: ao pé da estátua da magia do vento
Requerimento: magia do fogo
7)- Área: floresta Steam Wood
Localização: próximo ao símbolo da magia do vento no precipício, entre os canos.
Requerimentos: magia da terra e escalando
8)- Área: montanha Twinpeak
Localização: na margem do rio
Requerimento: magia da água
9)- Área: montanha Twinpeak
Localização: no alto do precipício à esquerda da área onde está o memory box, onde você aposta a corrida com Boldo
Requerimento: escalando
10)- Área: Hell's valley
Localização: onde você lutou com o primeiro Cristal Guardian
Requerimento: só depois de derrotar Scorpion no final do segundo capítulo
11)- Área: lago subterrâneo
Localização: em uma pequena ilha onde você coletou a flor misteriosa
Requerimento: chave da mina
12)- Área: mina de Bincho Title superior
Localização: caminho esquerdo da mina superior onde a formiga vermelha gigante está
Requerimento: entrada para a mina superior
13)- Área: mina de Bincho Title superior
Localização: após o túnel ventoso
Requerimento: entrada para a mina superior

LISTA DE LOCALIZAÇÃO DOS BINCHO TITLE

Salve todos os 35 membros do palácio

1)- Nome: Hawker Steakwood
Localização: floresta Dead end
2)- Nome: Guarda Lumpwood
Localização: floresta Somnolent
3)- Nome: O vidente Bevealy
Localização: floresta Somnolent
4)- Nome: Empregada
Localização: floresta Somnolent
5)- Nome: Músico B
Localização: floresta Steam Wood
6)- Nome: Soldado Lardwick
Localização: montanha Twinpeak
7)- Nome: Mercen C
Localização: montanha Twinpeak
8)- Nome: Carpinteiro A
Localização: montanha Twinpeak
9)- Nome: Cavaleiro B
Localização: montanha Twinpeak
10)- Nome: Shepherd beffalo
Localização: debaixo da ponte na montanha Twinpeak
11)- Nome: Oficial Jerky
Localização: porão do restaurante
12)- Nome: Taster Salmonelli
Localização: porão do restaurante
13)- Nome: Carpinteiro B
Localização: porão do restaurante
14)- Nome: Tecelão
Localização: montanha Twinpeak
15)- Nome: Soldado B
Localização: porão do restaurante
16)- Nome: Cavaleiro A
Localização: mina
17)- Nome: Cozinheiro A
Localização: lago subterrâneo
18)- Nome: Acrobata
Localização: floresta Steam Wood
19)- Nome: Mercen B
Localização: porão do restaurante
20)- Nome: Porteiro
Localização: palácio de gelo
21)- Nome: Artesão Teebone
Localização: ilha dos dragões (onde você lutou com Kojiro)
22)- Nome: Carpinteiro C
Localização: mina
23)- Nome: Músico C
Localização: palácio de gelo
24)- Nome: Knitter
Localização: Helly's valley
25)- Nome: Chief Julienne
Location: Palácio de gelo
26)- Nome: Mercen A
Localização: porão do restaurante
27)- Nome: Chief Gravie
Localização: lago subterrâneo
28)- Nome: Cozinheiro B
Localização: mina superior
29)- Nome: Conductor scores
Localização: mina superior
30)- Nome: Açougueiro Chops
Localização: palácio congelado
31)- Nome: Cavaleiro C
Localização: porão do restaurante
32)- Nome: Doutor Tung
Localização: montanha Twinpeak
33)- Nome: Cavaleiro D
Localização: mina superior
34)- Nome: Alquimista
Localização: palácio congelado
35)- Nome: Librarian
Localização: porão do restaurante

LISTA DE ITENS DAS LOJAS DA ALDEIA

Padaria

Item	Valor/venda	Descrição
Rye Bread	80/50	Recupera 25 BP
Bagel	120/90	Recupera 50BP
Scone	150/120	Recupera 150BP
Milk	70/40	Recupera 10 BP e 10 HP
Biscuit	300/270	Recupera 100 BP
jam bread	450/420	Recupera 300BP

Supermercado

Item	Valor/venda	Descrição
Gel	150/120	Recupera 80HP
W-gel	250/200	Recupera 150HP
C-Drink	500/400	Recupera 250HP e 5BP
S-revive	3000/2400	Automaticamente reaviva Musashi e recupera Hp e BP completamente
Mint	120/90	Reduz o cansaço em 50%, recupera 5 BP
Antidote	250/200	Remove veneno e recupera 5BP
Cheese	390/310	Recupera HP e BP; mais efetivo se mantiver por longo tempo
H-mint	200/160	Reduz cansaço em 90%
Ex-Drink	500/640	Recupera completamente HP e 5 BP
Orange	300/240	Recupera 30 HP e 10 BP
Riceball	320/250	Recupera 150 HP e BP
Neatball	520/410	Recupera 300 HP e BP

Pousada

Quarto	Valor	Descrição
201	210	8 horas de repouso, recupera completamente BP e 100HP
202	390	8 horas de repouso, recupera completamente BP e 250HP
203	550	8 horas de repouso, recupera completamente BP, HP, remove veneno

Restaurante

Item	Valor	Descrição
juice	300	recupera 5 HP
pea soup	450	recupera 100HP e 50BP
cake	600	recupera 150HP e 100BP
Gravy	800	recupera 150HP e 200BP
Salad	800	recupera 200HP e 150BP
lasagna	1000	recupera 250HP e 300BP
Pork chops	1200	recupera HP e BP completamente

Loja de Brinquedos

Series1 - Musashi - Bee plant - Soldier 1 - Soldier 2 - Rootrick - Stknight
Series2 - Soldier 3 - Herb plant - KManeater - Magician - Sleepie - Skullpion
Series3 - R-vambie - V-soldier - Bowler - Cure Worm - Bubbles - R-keeper
Series4 - Penguin - Haya wolf - Slowguy - S-golem - Ginger-E - F-Dragon
Series5 - GiAnt - Toad stool - Ed & Ben - Topo - Col-Capri - Queen Ant
Series6 - Soldier 1H - Soldier 2H - Soldier 3H - Big walker - Flatski - T.O.D
Special - Fillet - Jon and Reno - Mom Minku - Kojiro - Dlumina 1 - Dlumina 2 - Dlumina 3

LISTA DE INIMIGOS

Inimigo: Soldado Azul 2H
BP: 5
Habilidade Get In: 3-way
Descrição pressione ○ para atirar

Inimigo: Formiga Gigante
BP: 8

Habilidade Get In: Acid
Descrição: atire bolas ácidas para liquefazer inimigos; mata formigas vermelhas instantaneamente.
Inimigo: Serpente
BP: 6
Habilidade Get In: Antídoto
Descrição: pressione ○ para curar veneno.
Inimigo: Vambee, Vambee soldier, Fire Vambee
BP: 8
Habilidade Get In: B.O
Descrição: emite um fedor podre do corpo; previne ataques de morcegos.
Inimigo: Planta que cospe bola de boliche
BP:10
Habilidade Get In: Bowl
Descrição: joga bola em paredes rachadas ou inimigos.
Enimigo: Copycat
BP: 16
Habilidade Get In: Clone
Descrição: cria clone que mata os inimigos quando explode perto.
Inimigo: Formigas Vermelhas
BP: 4
Habilidade Get In: Depress
Descrição: previne ataques de formigas gigantes.
Inimigo: Lobisomem
BP: 10
Habilidade Get In: D-Kick
Descrição: tem uma poderosa voadora.
Inimigo: Soldado Vermelho 1H
BP: 8
Habilidade Get In: Fence
Descrição: tem um soco que tonteia o oponente.
Inimigo: Morcego iluminado
BP: 8
Habilidade Get In: Firefly
Descrição: é temporariamente uma fonte de luz.
Inimigo: Soldado Verde 4H
BP: 50
Habilidade Get In: Grenade
Descrição: atira poderosas balas teleguiadas.
Inimigo: Soldier Azul 1
BP: 4
Habilidade Get In: Gunshot
Descrição: dá tiros triplos teleguiados.
Inimigo: Soldado Laranja 3H
BP: 10
Habilidade Get In: Homing
Descrição: lança mísseis teleguiados.
Inimigo: Planta cor-de-rosa
BP: 8
Habilidade Get In: hop
Descrição: pula sobre arbustos espinhosos ou sobe rampas íngremes e precipícios.
Inimigo: Slow Guy
BP: 8
Habilidade Get In: hurl
Descrição: técnica de lançamento
Inimigo: Soldado Verde 3
BP: 6
Habilidade Get In: Javelin
Descrição: atira dardo teleguiado
Inimigo: Mapper
BP: 8
Habilidade Get In: Map
Descrição: contém o mapa do palácio de gelo.
Inimigo: Herb Plant
BP: 4
Habilidade Get In: Mint
Descrição: reduz cansaço a 0% e recupera energia.
Inimigo: Bee Plant
BP: 2
Habilidade Get In: Perfume
Descrição: uma barreira aromática que reduz dano.
Inimigo: B-eater
BP:10
Habilidade Get In: Rip-off
Descrição: aumenta 10 BP cada vez que você recebe dano.
Inimigo: Maneater, Kig Maneater
BP:4
Habilidade Get In: satiate
Descrição: aumenta BP temporariamente.
Inimigo: Mágico
BP:10
Habilidade Get In: Shrink
Descrição: encolhe os inimigos.
Inimigo: Sleepie
BP: 4
Habilidade Get In: Sleepy
Descrição: aumenta o cansaço.
Inimigo: Stomp Golem
BP: 24
Habilidade Get In: Steel
Descrição: destrói espinhos.
Inimigo: Soldado Vermelho 1
BP: 4
Habilidade Get In: San
Descrição: paralisa temporariamente o inimigo.
Enemy: Fantasma
BP:8
Habilidade Get In: Sublime
Descrição: tira sua alma para que ela explore o local.
Inimigo: Toad Stool
BP: 2
Habilidade Get In: Toxin
Descrição: adquire veneno e perde HP.

LISTA DE TESOUROS

Tesouros

Não avaliado	Avaliado	Valor
Old crown	Cakepan	150
Old book	comic	400
Dagger	Penknife	800
Bracelet	L-Brace	N/D
Aged coin	Gold coin	10
Rock	crystal	2500
old glove	A-glove	700
shield	Frisbee	120

cloth	L-cloth	N/D
Old sword	shovel	780
Old pipe	Flute	10
Helmet	Bedpan	70
Powder	Soap	50
Odd hat	pie Plate	350
Ugly-Belt	L-belt	N/D
used boot	A-boots	1200
Old shirt	L-vest	N/D
Armor	Large Pot	470
Glasses	L-Goggles	N/D
Long Tube	Big straw	4500
red shoes	L-shoes	N/D
red cloth	E-undies	10
wh-cloth	B-undies	10
Bl-cloth	T-hanky	2000
lrg Tool	Pickaxe	750
odd bone	baton	200

LISTA DE ITENS INDEFINIDOS

nome do item	Descrição
Rescue list	lista das 35 pessoas transformadas em Bincho.
Senor watch	detecta Bincho fields próximos.
Jon's key	livra Jon.
Log	para construir uma balsa.
Manuel	salve Steamwood.
Earth scroll	habilidade da terra.
Water scroll	habilidade da água.
Fire scroll	habilidade do fogo.
Wind scroll	habilidade do vento.
Sky scroll	habilidade do céu.
Key	abre a mina.
Misteria	cura Temu.
Aqualin	cura Temu.
Rope	entra no poço.
Statue	abre a porta do porão do restaurante.
Gondola Gizmo	concerta a gôndola.
Calender	guia você pela fonte Part 2.
Rock salt	remove a 'slug rock'.
Red eye	abre a porta vermelha do palácio de gelo.
Blue eye	abre a porta azul do palácio de gelo.
Green eye	abre o olho da porta azul do palácio de gelo.
Handle #0,1,4	fecha a válvula correspondente.
Profits	dinheiro roubado das lojas da aldeia.
Jon's note	pistas para a magia do céu.

GAME SHARK

Joker Command .... D0078DCA ????

HP infinito 80078EB2 0212
.... 80078EB4 0212

BP infinito 80078EB6 0212
.... 80078EB8 0212

Dinheiro infinito 80078E8E 0001

Ganhar level rapidamente ..... 80078F08 FFFF

Itens de recuperação (1) 800BA1F8 0101
.... 800BA1FA 0101
.... 800BA1FC 0101
.... 800BA1FE 0101
.... 800BA200 0101
.... 800BA202 0101
.... 800BA204 0101
.... 800BA206 0101
.... 800BA208 0101
.... 800BA20A 0101
.... 800BA20C 0101
.... 800BA20E 0101

Itens de recuperação (2) 800BA210 0101
.... 800BA212 0101
.... 800BA214 0101
.... 800BA216 0101
.... 800BA218 0101
.... 300BA21A 0001

Tempo 00:00:00 .... 80078E7C 0000
.... 80078E7E 0000

0% de cansaço 80078EA6 00A0

Parar timer de resgate na aldeia80078E90 BE2A
.... 80078E92 041B

Parar timer da válvula 801204A8 0700

Todas as Legendary Armor Peices 300AE64B 00FF
.... 300AE64C 00FF

Todas as técnicas .... 800AE658 FFFF

Invencibilidade 30126C00 4115

Pulo duplo D0078DCA 0040
.... 80126B8E FFF1

*Mid-Air Jumps 80126D98 0000

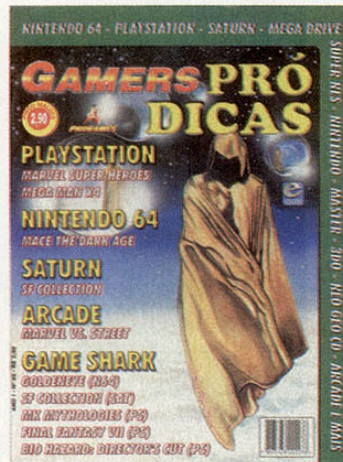
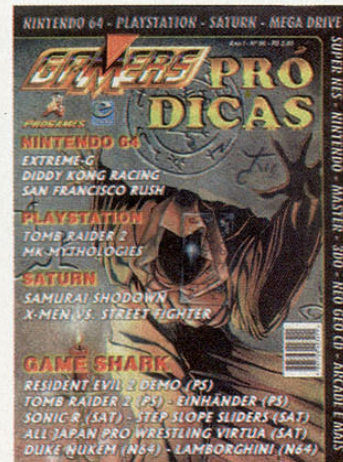
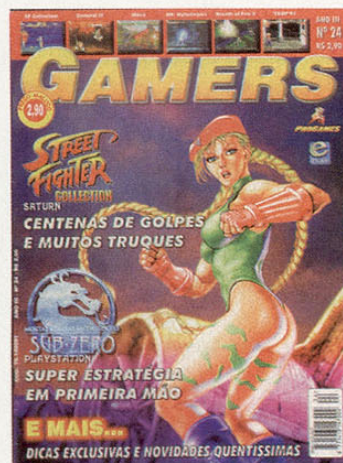
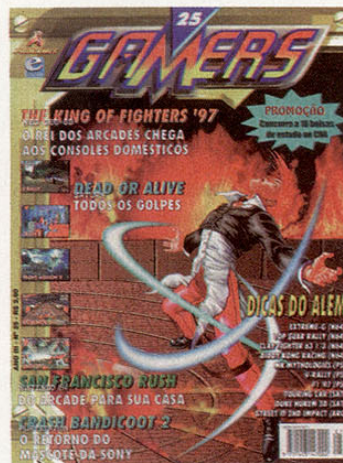
*Para este código funcionar, você deve ter o Legendary Belt.

ESCALA GAMES

GAMERS

Dicas quentíssimas dos games mais radicais do mundo!!!

Cód. FEV-18 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-19 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-20 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-21 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-22 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-23 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-24 R$ 2,90 - CADA

Cód. FEV-25 R$ 2,90 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.18 ( )	Cód. FEV.22 ( )
Cód. FEV.19 ( )	Cód. FEV.23 ( )
Cód. FEV.20 ( )	Cód. FEV.24 ( )
Cód. FEV.21 ( )	Cód. FEV.25 ( )

Nome ______________________________

Endereço ______________________________

Cidade2 ______________ Estado __________ Cep __________

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

CeltLand é uma grande e pacífica ilha em um mar longínquo. Durante eras os habitantes de CeltLand viveram em paz com os espíritos que fazem parte da natureza: Fogo, Terra, Água e Vento. Os segredos para estas entidades místicas estão inscritos no Eletale Book, um livro secreto.

Um dia tudo isto foi mudado, um desconhecido roubou o Eletale Book e leu os volumes sagrados. O conhecimento que este desconhecido possui agora é o bastante para destruir toda CeltLand. Ele usou magia para transformar criaturas ordinárias em monstros horríveis que estão vagando pela zona rural e agora só as cidades estão seguras. As pessoas estão assustadas e temem por suas vidas. Agora cabe a Brian encontrar o livro para restabelecer a paz mais uma vez.

Tornando-se um perito

Coletar spirit gems é uma tarefa importante, pois elas incrementarão seu poder. Os inimigos são quase sempre mais poderosos que você, assim isto pode ser importante, você deve decidir quais magic spells aumentar e quais não. Você pode usar ataques de Fogo para ataques fortes e Água para cura e "ataques de todas as criaturas". Mantenha-os aproximadamente no mesmo level.

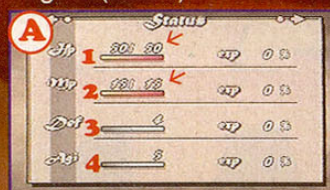
Se você acha que precisa de cura, depois que ter a magia healing (veja lista dos spells) não será necessário usar itens. Tente fazer este seu ataque de água mais poderoso, mas primeiro evolua a magia de fogo. Lembre-se de que, quando você adquire a magia de cura (healing), use-a a todo instante que precisar. Não se importe muito com a quantidade de magia gasta, pois seu MP se recarrega conforme seu personagem anda, quando fora de batalhas, ou ataca nas batalhas.

De começo, use apenas itens de cura durante as batalhas contra os chefes, pois leva tempo para evoluir a magia de cura para poder recarregar o life em boa quantidade, do tipo encher 50 de HP. Explore muito bem as cidades, castelo, recanto e esconderijo. Você vai descobrir todos os tipos de itens para ajudá-lo. Lembre-se de, após salvar uma cidade, voltar e falar com todos pois alguns podem lhe dar itens (um bom exemplo disto é o rei de Dondoran).

Misturar magias é importante porque elas podem gerar novas magias com efeitos diferentes e até eficientes. Para misturar magias, você deve apertar os botões que constitui o botão C. Por exemplo, para Ice Knife aperte C▼ duas vezes (duas partes de água) e C◀ (vento). Assim será duas partes de água, uma de vento! Mas fique sabendo que pode existir mais de um tipo de combinação para obter a mesma magia, como por exemplo a magia Avalanche. Ela pode ser feita apertando C◀ (2x) e C▲ uma vez ou C◀, C▲ e C◀.

Os Menus

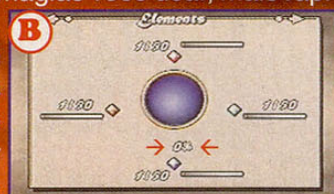
Geralmente quando se fala em menus, muitos são aqueles que se assustam, temendo não saber o que fazer para ter grande domínio ou algo assim. No caso de quem joga Quest 64 não precisa se preocupar com isso pois os menus são bem simples e de fácil acesso. Para se habilitar os menus do game, basta apertar **START**.

A primeira parte do menu são o **Status** do seu personagem (foto **A**).

HP: 1= Mostra a barra de HP de seu personagem. Acima da barra de life (como mostra a seta) está a quantidade de life atual, do lado esquerdo, e o total do lado direito.

MP: 2= A barra de MP segue o mesmo esquema, a numeração do lado esquerdo mostra a quantidade atual do MP e a do lado direito mostra a quantidade total.

DEF: 3= Esta barrinha mostra a habilidade de auto esquiva que seu personagem vai desenvolvendo aos poucos. Para evoluir esta habilidade, basta ficar apanhando (quando o inimigo atacar, de vez em quando vai aparecer escrito "Miss", indicando que o inimigo errou o golpe aplicado). Depois que avançar um pouco no game, fique evoluindo um pouco de tudo, em especial a auto defesa para não se preocupar com certos ataques ou conseguir se safar de ataques que não são fáceis de se defender manualmente.

Agi: 4= Esta barra mostra a agilidade que seu personagem vai conquistando aos poucos. Para que esta evolua, basta tentar se defender de certas magias, manualmente, durante as batalhas. Quanto mais alto ela se evoluir, melhor pois vai permitir que seu personagem possa ser mais rápido que as magias dos inimigos, possibilitando que você se proteja antes de levar uma magia de dano muito elevado.

Colocando para os lados, você vai chegar até o mostrador das **Elements** (foto **B**). No total de cada magia, você pode evolui-la até 50. Abaixo do círculo central azul, há uma pequena porcentagem que indica o quanto falta para poder evoluir. No caso, quanto mais magias você usar, mais rápido poderá evoluir uma delas. Mesmo que você só use um tipo de magia, todas as outras poderão ser evoluídas, pois é você que escolhe qual deve ser elevada. Manter todas em equilíbrio é o correto, mas para começar é melhor elevar primeiro a magia de fogo, depois a de água.

Há também esta opção (foto **C**) que permite aumentar ou diminuir o som da música e a velocidade em que aparecem as mensagens durante os diálogos; basta apertar o botão **A** para poder mexer para a esquerda (mínimo) ou direita (máximo).

Há também os mapas (foto **D**) que dão um certo auxílio em algumas áreas, se bem que eles são bem úteis devido a facilidade com a qual você se perde em certas localidades. O mapa só será útil quando você estiver seguindo para alguma cidade. Quando entrar na mesma, o mapa da cidade não vai aparecer (que pena), permanecendo o mesmo mapa da região onde se encontra a cidade procurada ou freqüentada. A bússola, no canto superior direto da tela, não ajuda muito, mas serve como ponto de referência para não se per-

der. Ela às vezes fica maluca, indicando lugares de onde você veio e deixando-o na mão quando mais se precisa de orientação.

Lista de comandos

A ou Z .... serve para abrir baús (quando encostado nos mesmos e aparecer uma exclamação), como para conversar e atacar, quando estiver nas batalhas.

B .... se manter pressionado enquanto estiver se movendo fora de batalhas, a câmera de visão sempre vai mostrar seu personagem por trás. Nos campos de batalha têm a mesma função, mas se manter o botão pressionado, pois caso solte, a visão volta a ser a anterior (sendo ela ruim ou não).

L .... sua única função é durante as batalhas, se manter este botão pressionado enquanto estiver batalhando, a visão vai mudar para um ângulo onde a visibilidade de seu personagem seja boa (enquanto o botão **B** serve apenas para mostrar seu personagem pelo ângulo de trás).

R .... abre o inventário de seu personagem. Uma pequena janela vai aparecer mostrando o nome do item (na parte de cima) e sua função (na parte de baixo). Para selecionar outros itens, coloque para os lados e para usar o item, basta apertar o botão **A** ou **Z**.

C▲ .... magia/elemento do fogo
C◀ .... magia/elemento da terra
C▼ .... magia/elemento da água
C▶ .... magia/elemento do vento

Nos Campos de Batalha

O esquema de batalha é bem similar a Parasite Eve, onde você pode se movimentar durante o ataque inimigo para se proteger. O campo de batalha é dividido em três, sendo apenas dois deles visíveis ao mesmo tempo. Primeiro temos o campo principal, onde você e o inimigo se encontram. As batalhas são divididas em turnos, um seu e um do inimigo, assim ficam, visualmente na tela, apenas o campo principal e o do seu personagem (ou inimigo) durante o turno correspondente (veja Foto 1).

1

Durante as batalhas você sempre ataca depois de um ataque, de qualquer inimigo. Nunca o mesmo inimigo ataca-o duas vezes seguida. As magias são bem eficientes quando usadas sabiamente, quando estiver numa distância média do inimigo, que você escolheu como alvo, aperte um dos botões que constituem o botão **C**, de acordo com a magia de sua escolha e confirme apertando o botão **A** ou **Z**. O tipo de magia fica por sua conta, mas lembre-se de usar a magia conforme o ataque do inimigo (por exemplo, se um inimigo é de fogo, use água e assim por diante).

Caso queira usar o cajado para atacar, basta aproximar-se do inimigo. A figura do cajado (foto2) vai aparecer sobre o inimigo alvo, então basta apertar o botão **A** ou **Z** para executar o ataque. Caso aperte o **A** ou **Z** botão enquanto o inimigo não estiver com a figura, seu personagem vai pular o turno, deixando a vez de ataque para o inimigo.

2

3

Caso queira fugir da luta (foto **3**), basta ultrapassar a linha que marca o campo principal e apertar **A** ou **Z**; se você executar qualquer magia fora do campo principal, você sairá da luta. Existe magia que permite a fuga do campo principal, mas as possibilidades de erros são grandes. Enfim, as batalhas e explicações de como se comportar durante elas é só isso, mais fácil que isso só dois disso!

Combinações de Magias

Agora você confere as magias e suas combinações mistas. Algumas delas possuem LV (level) 1, 2 e até 3. Para magias que atinjam level 3, basta apertar o mesmo botão da magia escolhida três vezes. Para as magias que atingem level dois, basta fazer combinações onde você escolhe dois botões iguais e um diferente. Mas lembre-se de que não são todas. Podem ser combinadas até três tipos de magias de uma vez, ou no caso três botões correspondentes a cada uma podem ser usado para montar uma outra. Confira agora uma lista de combinações de cada uma delas.

OBS.: depois de combinar as magias, lembre-se que para executá-las você deve apertar o botão **A** ou **Z**.

Magias de Fogo

^{3}Fire Ball: ▲
Fire Bomb: ▲, ◀, ▲
Homing Arrows: ▶, ▼ (▼ p/ level 2)
Hot Steam: ▲, ▼, (▼ p/ level 2)
Compression: ▲, ▲, ▶
Power Staff: ▲, ◀ (◀ p/ level 2)
Vampire's Touch: ▲, ▼, ◀
Extinction: ▲, ▶, ▼
Fire Pillar: ▲, ▲, ▼
Magma Ball: ▲, ◀, ▶

Magias de Vento

^{3}Wind Cutter: ▶
Large Cutter: ▶, ▲, ▶
Restriction: ▶, ▲ (▲ p/ level 2)
Silence: ▶, ◀ (◀ p/ level 2)
Cyclone: ▶, ◀, ▶
Evade: ▶, ▼ (▼ p/ level 2)
Slow Enemy: ▶, ◀, ▲
Ultimate Wind: ▶, ▼, ▲
Wind Bomb: ▶, ▼, ▶
Wind Walk: ▶, ◀, ▶

Magias de Terra

^{3}Rock: ◀
Rolling Rock: ◀, ▲ (▲ p/ level 2)
Rock Shower: ◀, ◀, ▶
Magnet Rock: ◀,▼,◀
Spirit Armor: ◀, ▼ (▼ p/ level 2)
Weakeness: ◀, ▶ (▶ p/ level 2)
Weak All: ◀, ▶, ▶
Magic Barrier: ◀, ▶, ▲
Avalanche: ◀, ▲, ◀
Confusion: ◀, ▼, ▲

Magias de Água

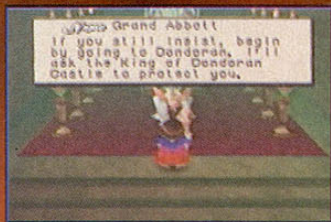
^{3}Water Pillar: ▼
Soul Searcher: ▼, ▲ (▲ p/ level 2)
Walking Water: ▼, ▲, ▼
Ice Wall: ▼, ▼, ◀
Ice Knife: ▼, ▼, ▶
Drain Magic: ▼, ▲, ▼
Invalidity: ▼, ▲, ▶
Healing: ▼, ◀ (◀ p/ level 2)
Escape: ▼, ◀, ▶
Exit: ▼, ▶
Return: ▼, ▶, ▶

IMPORTANTE

Antes de darmos continuidade, lembre-se de que depois de apertar o botão correspondente da magia que você pretende usar, confirme-a apertando **A** ou **Z**. O nome da magia que você pretende usar vai aparecer num tópico do lado esquerdo.

As magias que apresentam ^{3} significam que tais magias possuem o level três e para acessá-las basta apertar o mesmo botão três vezes. As outras que estão entre parênteses, significam que se você quiser acessar o level dois da magia (que possue), basta apertar mais uma vez o último botão apertado.

Todas as seqüências de magias mostradas acima podem ser conseguidas com outras seqüências, mas lembre-se que para sair algumas destas magias, elas devem estar bem evoluídas. Para evoluí-las, basta ficar usando qualquer uma delas, quando ultrapassar a porcentagem máxima (no menu, na parte das Elements), você escolher qual delas vai evoluir. Aperte o botão correspondente ao da magia de sua escolha. Agora que você já tem o domínio básico, só falta chegar ao final do game seguindo a nossa estratégia. Divirta-se!

Melrode Majesty

Você começa em seu quarto, falando ao Grand Abbot. Ele tenta impedi-lo de ir, mas depois lhe diz que se você quer ir então deve seguir para Dondoran.

Desça os degraus e entre pela porta no final da escadaria. Continue até o hall com um monte de portas à esquerda. Uma delas tem outra empregada. As demais portas não apresentam nada de importante.

Quando você dobrar à direita no corredor, entre pela porta antes da que está no final.

A porta vai conduzi-lo a um pátio com dois indivíduos. Mais adiante, você vai encontrar um baú, abra-o! Siga para o lado esquerdo do seu personagem e entre pela porta.

Lá haverá dois baús, abra-os para pegar mais itens. Volte para o corredor cheio de salas e vire à direita, rumo à grande porta no final do mesmo.

Você vai sair na entrada principal, ignore o guarda e siga em linha reta, rumo à porta em sua frente. Entrando por ela, você encontrar mais um empregado. Fale com ele para ganhar um Fresh Bread. Abra o baú atrás da mesa para pegar outro item.

Volte para a entrada principal e saia pela porta perto do guarda. Do lado de fora, desça a escada e vire à esquerda.

Lá você vai encontrar um cavalo e um amontoado de feno. Entre no amontoado de feno para pegar uma spirit gem (preferencialmente, evolua o fogo primeiro). Siga para o lado oposto e desça a ladeira.

No final da ladeira, você vai se deparar com a entrada de uma pequena vila.

Small Village

Fale com todos na vila (eles podem dar-lhe itens), procure este estabelecimento (que tem a figura de uma casinha pendurada na entrada, como mostra a foto).

Dentro deste estabelecimento (assim como todo o game), você vai sempre encontrá-la. Ela vai dar informações sobre os acontecimentos que ocorrem ou que estão por ocorrer.

Durante todo o game, você vai poder salvar seu progresso entrando nestas casas (haverá muitas cidades com estabelecimentos como esse, que vamos chamar de hotel, OK). Quando for salvar seu progresso, escolha "Yes" na primeira opção (foto). Dentro do menu de save, escolha um espaço livre em seu Memory Card e aperte o botão **A** para confirmar. Depois de salvar seu progresso, aperte o botão **B** e confirme para voltar ao game.

Procure lugares como este da foto (que tem a figura de um pote ou algo assim), aqui dentro você vai poder ganhar um item do vendedor. Tá certo que o nome disto é loja, mas chamar de vendinha também.

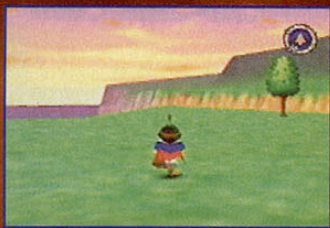
Em cada cidade visitada por você, procure um estabelecimento parecido com este. Fale com o vendedor para que ele lhe de a White Wings. Este item serve para você se teleportar de qualquer lugar para a cidade onde você adquiriu tal item. Nas outras cidades, você vai ganhar o mesmo item, mas o mesmo vai ter cor ou o primeiro nome diferente (claro). É muito importante guardar este item, se bem que ele não será muito usado.

Depois de rodar pelo local, procure uma colina onde há apenas uma casa, um homem e duas ovelhas (foto).

Entre dentro da casa, lá você vai encontrar um baú. Depois de pegar o que há dentro dele, saia da vila.

Siga para uma porta marrom numa parede esverdeada (foto) para sair da vila. A partir de agora, você vai entrar em várias batalhas, que surgem aleatoriamente (chegando às vezes a irritar um pouco, mas é bem útil).

Giant Field

Durante sua longa jornada, empenhe-se em evoluir seu personagem; comece por este vasto campo. Vá acompanhando a trilha (não necessariamente indo em cima dela, mas apenas seguindo-a).

Um pouco depois da primeira colina, fique andando pela esquerda (perto do mar), fique atento para encontrar uma spirit gem (foto).

Depois volte para a trilha e ande mais um pouco. Do lado direito você vai avistar uma pequena casa.

Dentro desta casa (foto), você vai encontrar mais uma spirit gem e uma mulher. Saia e continue seguindo pela trilha.

Pouco mais adiante, você vai avistar uma casa cercada por um muro. Atrás do muro (do lado esquerdo da parte da frente da casa) você pode pegar mais uma spirit gem. Dentro da casa não há muita coisa interessante, portanto continue seguindo a trilha.

Não muito distante desta casa, mais à frente você vai chegar a uma encruzilhada...

... com a indicação de duas setas (que não ajudam muito). Tome o caminho que vai para direita, rumo aos portões de uma nova cidade.

The Town of Dondoran

Não há muito o que fazer nesta cidade, mas ela é quase um labirinto. Seguindo a trilha direto, você vai sair na frente do castelo de Dondoran (e no caminho vai encontrar mais um hotel). Virando à esquerda, na primeira entrada, você pode descer até um local onde há duas mulheres conversando. Mas no caminho, aproveite para localizar a "vendinha" da cidade. Chegando à taverna (foto), você vai encontrar alguns membros da comunidade bebendo, fale com todos eles.

Depois siga pelo caminho, para você encontrar a vendinha no final.

Dentro da vendinha, fale com o tio (isso é forçar demais? Não, você controla Brian e ele é apenas uma criança...) para ganhar a Yellow Wing. Saia e volte um pouco do caminho, procure entrar nas outras casas e falar com todo mundo.

Chegando nas casas mais abaixo, siga para o local onde há duas mulheres conversando. Ao lado delas, você vai encontrar mais uma spirit gem. Suba até a primeira rua e siga para o castelo ao lado de um hotel (não salve seu progresso ainda).

Fale com o cara que está perto do castelo, depois entre no castelo. Lá dentro, siga até o pé da escada...

... e vire à esquerda. Entre pela porta ao lado. Ela vai dar uma sala com outra porta e uma escada.

Suba pela escada e entre pela porta. Você agora se encontra no andar superior do castelo.

Vire à esquerda e siga em linha reta, há duas portas, mas em lados diferentes.

Entre no quarto e fale com a empregada. Atrás da mesma, há uma entrada que vai dar na outra parte do quarto da princesa, onde você encontra a princesa (dããã...). Ao conversar com ela, ela fala sobre um ladrão que atormenta a cidade. Este ladrão está com a Earth Orbe, e o rei vai lhe recompensar caso dê um jeito no ladrão.

Antes de sair dos aposentos da princesa, colete os itens nos baús em seu quarto.

Desça até a escada da entrada do castelo, e suba-a. Vá invadindo castelo adentro, até encontrar o rei.

Converse com ele para maiores informações. Depois siga para a porta do lado direito e entre por ela.

Dentro da saleta haverá alguns baús; pegue os itens e depois saia do castelo.

Fora do castelo, siga para o lado de fora da cidade, mas dê um save em seu progresso antes de sair. Do lado de fora da cidade, fique rondando o local para entrar em batalhas. Fique lutando para au

mentar os atributos de seu personagem (que vão ser fundamentais de agora em diante). Quando ganhar mais de dois ou quatro pontos em seu life, entre na cidade e salve seu progresso. Depois volte e continue as batalhas, repetindo o mesmo esquema para evoluir sem correr riscos de morrer.

Quando seu personagem atingir uns 60-65 de HP (vai demorar pra caramba, mas compensa), prossiga. Chegando até a placa, vire à direita e siga acompanhando a trilha.

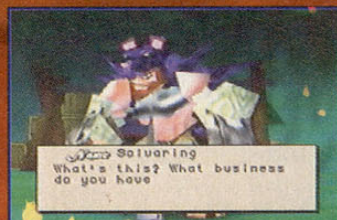
Você se deparará com a entrada de Connor Forest. Dentro desta floresta você pode evoluir com facilidade (basta repetir o esquema de voltar até a cidade de Dondoran para salvar seu progresso).

CONNOR FOREST

Ao entrar na floresta, prepare-se para encarar inimigos resistentes. Siga para o lado esquerdo do seu personagem, para avistar uma casinha (foto).

Dentro dela você encontra um baú e mais uma spirit perto da árvore seca (foto). Saia da casa e siga em linha reta, seguindo o caminho da esquerda (rente à entrada da casa). Cuidado para não se perder e ficar voltando à toa. Antes de se aprofundar na floresta, fique evoluindo. Deixe o HP de seu personagem em torno de 85-90 para facilitar as coisas. Volte até a cidade de Dandoran para salvar seu progresso.

Ao caminhar pela floresta (caso tenha entrado novamente depois de ter evoluído e salvo seu progresso), tome o caminho da esquerda. Durante a caminhada, fique atento pois há algumas spirit gems pelo local (atrás de árvores por exemplo). No final do caminho, você encontrará esta porta e passando por ela, você vai encarar o primeiro chefe (ou o ladrão que a princesa mencionou) do game.

1º chefe: *SOLVARING*

O cara é um brutamontes, mas tamanho não é documento. Se seu personagem estiver com cerca de uns 65-70 de HP pelo menos, não haverá muitos problemas para derrotá-lo.

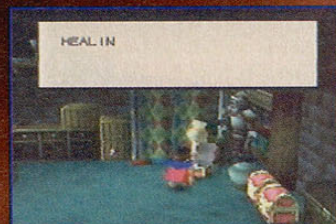
Tente não ficar muito perto dele (se bem que as cajadadas do seu personagem tiram bem mais que as magias). Use e abuse de magias de fogo contra ele.

Mesmo de longe, o cara vai tentar atacá-lo com rajadas de fogo, não marque bobeira e esquive-se. Caso você tenha sido mais persistente e evoluiu muito mais (chegando a ter uns 90-95 de HP) a coisa fica bem mais fácil. Mas caso não tenha tido paciência, há outro modo de ganhar deste grandalhão, fique junto (e olha que não foi recomendado hein...) e não pare de acertá-lo. Ele vai usar o ataque de terra contra você, então use Fresh Bread ou outro item para recarregar seu HP quando estiver abaixo de 25. Depois de algumas seqüências, Solvaring já era!

Derrotando Solvaring, você obterá a Earth Orb. Toda vez que você derrotar um chefe, o HP do seu personagem vai aumentar mais 10 pontos.

Antes de ir embora, explore as plataformas que rondam o campo de batalha para pegar alguns itens. Depois que sair desta área, fique evoluindo um pouco mais, até atingir uns 80-85 de HP (preferencialmente).

Volte para a cidade de Dondoran e entre no castelo. Dentro do mesmo, vá falar com o rei...

... que vai agradecer a você por ter dado um fim ao ladrão de uma vez por todas. Siga para a parte de trás do trono do rei, note que na parede há uma pequena diferença. Encoste-se nesta parte para você poder entrar dentro da sala secreta.

Dentro desta sala você vai encontrar dois baús e uma spirit gem (lembre-se de evoluir a magia do fogo ou a da água a partir de agora, não ignorando as outras por completo).

Volte para Connor Forest, desta vez siga em linha reta. Não esqueça de pegar a spirit gem perto do tronco.

O caminho deste lado é curto, logo você avistará a porta e um baú ao lado. Não deixe de abrir o baú antes de cruzar a porta.

HILLY FIELDS

Os inimigos são bem difíceis de serem destruidos. É recomendado que você siga direto para o final do caminho, evitando ao máximo lutar. Fique atento com as direções e caminhos que você toma, nesta região é muito fácil se perder (mesmo que você não queira). Ignore as spirit gems que existem pelo local.

Quase no final do caminho ficará a vista um barco aportado. Conti-

nue seguindo pela trilha, ela vai conduzi-lo até o barco.

Chegando ao mencionado barco, aproveite para salvar seu progresso no hotel (ufa!). Shannon estará dentro do hotel com novas informações. Após garantir seu save, volte para coletar as spirit gems deixadas, aproveitando para evoluir bastante seu personagem (evolua até alcançar uns 110 de HP).

Suba no navio e fale com o capitão, em seguida entre dentro da cabine e saia. Pronto, você acabou de fazer uma viagem para o outro lado (viagem relâmpago!).

WEST CARMAGH

Desembarcando, suba a escadaria a sua frente e entre dentro da casa. Fale com a tiazinha (não a do H), para poder salvar seu progresso. Saia da casa e fique evoluindo mais um pouco o seu personagem.

Enquanto estiver evoluindo, vá seguindo a trilha. Ao atravessar a segunda ponte, vire à direita e suba a colina. Lá em cima você vai encontrar uma spirit gem.

Pegando a spirit gem, continue pelo caminho. O mesmo vai passar entre duas colinas, aproveite [ara subir pela colina do lado direito do seu personagem, para pegar outra spirit gem.

Ainda continuando pelo caminho, você vai encontrar uma placa indicando duas direções; siga a do lado direito...

... para chegar até a cidadela de Larapool. Evolua seu personagem até alcançar uns 115-120 de HP.

LARAPOOL

Dentro da cidade, fale com todos que encontrar. Procure o hotel e salve seu progresso, mas antes procure a vendinha (assim que entrar na cidade, siga para a esquerda e desça pelo caminho antes do casal que está conversando) para adquirir a Blue Wings.

Quando estiver dentro do hotel, salve seu progresso e fale com todos, inclusive Shannon. Suba a escadaria e entre no quarto. Dentro do quarto, você vai encontrar Leila, ela diz que seu destino é proteger a cidade de Larapool, mas vento parou e isso é vital para manter a cidade. Ela vai pedir ajuda a você para recuperar a Wind Jade (pedra que controla o vento).

Desça a escada até onde você encontrou Shannon e saia fora (salvando seu progresso novamente). Saia da cidade e faça o caminho de volta até a placa na encruzilhada. Durante o caminho de volta, vá andando pelo lado direito, para poder avistar um rio; acompanhe-o.

Chegando a um ponto do rio, onde há uma árvore, atravesse a ponte para continuar. Fique atento com os inimigos que podem aparecer, use e abuse de magias de vento e terra (principalmente). Desde já, use e abuse da magia de recarregar life, Healing LV 1, para garantir que a aventura continue.

Durante o caminho, uma casinha vai ser avistada. Antes de entrar na mesma, vá para o lado direito dela (levando em conta que você está de frente para ela), para pegar uma spirit gem. Entre dentro da casa e fale com a mulher (que parece uma bruxinha), para salvar seu progresso.

Se estiver bem evoluído (com cerca de 125-130 de HP), prossiga atravessando a ponte, se não, trate de evoluir. A ponto vai conduzi-lo até a entrada de uma caverna.

A caverna continua por um estreito caminho (não se preocupe, você não vai cair se aproximar-se muito da borda). As batalhas vão ser quase inevitáveis, mas lute assim mesmo aproveitando que os inimigos são muito fáceis de serem derrotados. O caminho parece não ter final, mas é demorado mesmo.

Do lado de fora da caverna, siga pelo caminho da esquerda. Fique esperto com os inimigos que aparecem (principalmente o dragão). Toda vez que sair de uma batalha, recarregue seu life com o Healing LV 1. No final da descida você avistará um baú e uma spirit gem (se você evoluiu bastante a magia de fogo, trate de evoluir a de água).

Faça o caminho ao redor da pedra à direita. Lá você encontrará mais uma spirit gem. Continue pela direita até chegar a um rio, acompanhe-o e você avistará um baú em cima de um barranco do outro lado.

Ainda acompanhando o rio, você vai encontrar um outro baú do

lado direito. Abra-o e continue seguindo o rio, para...

... encontra mais dois baús durante o caminho. Agora siga o rio direto, até chegar a um caminho bem estreito que o levará para uma nova caverna.

Dentro desta caverna, você vai ver uma espécie de ponte verde, que sai de dentro do rio. Seguindo por este caminho, que parece uma raiz gigante,...

... você vai sair em um lugar verde e bonito (sem inimigos também). Abra mais um baú que estará no final da grande raiz e siga caminho.

O caminho vai levá-lo até uma nova caverna. No final dela, você vai ter dois caminhos para escolher, uma subida e uma outra caverna. Siga pela caverna, pois a subida não tem saída.

O caminho é bem demorado (grande novidade, não?), mas ele tem um fim. Ao sair da caverna, você vai chegar até a pacífica cidade de Narmoon.

NARMOON

Na cidade de Narmoon, fale com todos e procure a vendinha.

A vendinha está à direita do primeiro indivíduo que você avistar. Dentro dela você vai pegar a Green Wings. Depois procure pelo hotel, salve seu progresso e explore a cidade.

Nesta cidade há dois moinhos gigantescos. Dentro de ambos existem dois baús, abra-os para coletar os itens.

Antes de sair da cidade, explore-a muito bem. Entre nas plantações para poder coletar algumas spirit gems, existem duas plantações nesta cidade. Não esqueça de falar com todo mundo.

Depois de explorar toda a cidade, volte até o hotel e salve seu progresso. Depois procure a saída da cidade, que está perto de uma das plantações. Saindo por este local, você entrará na Windward Forest. No momento entre nela apenas para evoluir seu personagem, use e abuse de magias e ataques com o cajado. Depois volte até a cidade e salve seu progresso novamente. Evolua seu personagem até atingir uns 150-155 de HP.

WINDWARD FOREST

Siga pela trilha e mantenha os olhos bem abertos para localizar alguma spirit gem. A trilha vai dar até um casa perto de um foço. Ficando de frente para a casa,...

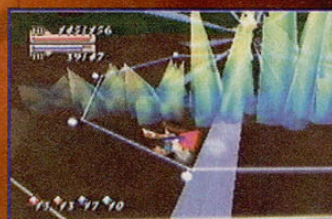
... siga para o lado esquerdo dela. Haverá um baú lá, abra-o e depois entre dentro da casa.

Do lado de dentro, você vai avistar uma spirit gem perto da segunda porta. Entrando pela porta mais ao fundo, você vai encontrar outro baú.

Do lado de fora da casa, vire à esquerda e siga caminho pela trilha que continua, mas antes dê uma boa procurada perto das árvores que estão perto da casa. No final do caminho, você vai encontrar alguém não muito amigo para enfrentar.

2º chefe: *ZELSE*

Contra Zelse você deve usar e abusar de magias de fogo (ou uma que esteja mais evoluída). Ele não é muito difícil, mas dá um pouco de trabalho. Ele vai ficar usando magias de vento contra você, caso esteja muito distante dele.

Você pode desviar destas magias se movendo em círculos, assim há uma grande possibilidade de escapar da maioria dos ataques dele e não sofrer muitos danos.

Caso fique numa distância não muito grande, Zelse pode usar a força dos ventos contra você, quando ele fizer isso, coloque para um dos lados e você vai ficar entre as duas magias sem sofrer danos. Depois que usar muitas magias contra ele, parta para cima dele e fique dando cajadadas, isto é, se elas estiverem causando maiores danos a ele. Fazendo isso Zelse não vai durar por muito tempo e assim você recupera a Wind Jade.

Depois de acabar com Zelse, continue seguindo pela trilha. Ela vai dar numa ponte, você poderia chegar até ela pelo outro lado, mas se chegasse até esta ponto, ela não abriria devido a ameaça de Zelse.

Do outro lado, você pode conversar com dois lenhadores que trabalham na floresta. Eles vão agradecer por ter acabado com Zelse, pois assim eles podem voltar a trabalhar. Siga caminho normalmente, que você vai chegar mais uma vez até a encruzilhada.

Da encruzilhada, siga mais uma vez para a cidade de Larapool. Entre dentro do hotel e salve seu progresso; suba a escadaria e fale com Leila mais uma vez.

Ela vai lhe agradecer por tudo e pede para você descer e encontrá-la dentro de um quarto secreto do lado de fora, na parte baixa do hotel.

Vá até o fim da escadaria do hotel e saia pela porta. Do lado de fora, siga em linha reta e entre por esta porta que estará um pouco mais adiante.

Do outro lado da porta, você vai encontrar Leila novamente (como é que ela desceu tão rápido?). Ela vai comunicar que mais alguém está precisando de ajuda. Ela dirá que há um caminho rápido para você chegar até o vali onde você vai encontrar Epona, que vai ajudá-lo a chegar até onde outras pessoas precisam de socorro.

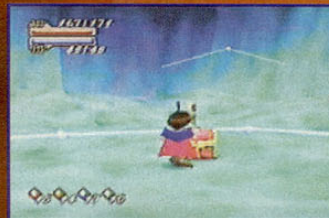
Saia e volte até a porta pela qual você chegou até a parte de baixo do hotel. Ao invés de entrar novamente no hotel, desça a ladeira que está rente à porta (Leila liberou o caminho da água para você poder chegar até a caverna azul.

Quando estiver indo para a caverna, preste atenção em certos pontos do caminho para encontrar spirit gems. Quando chegar até a entrada da caverna azul, vire para a esquerda e siga pelo caminho que vai dar até uma porta.

Não entre pela porta, ao lado dela haverá mais uma spirit gem. Caso você tenha sido precipitado e entrado pela porta, a água vai dominar o local novamente. Fale com Leila novamente para ela baixar o nível da água. Siga para a entrada da caverna azul.

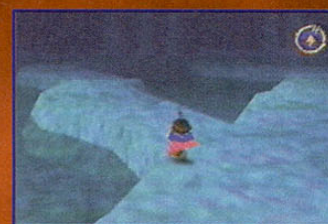
BLUE CAVE

Ao entrar na caverna, siga para um pequeno buraco perto de uma caixa mais ao fundo, rente a uma caixa de pedra, para poder entrar na passagem secreta da caverna.

No subterrâneo da caverna, desça a inclinação do lado esquerdo e siga pelo caminho da direita. Note que há duas pedras marcadas com setas, esta caverna é mágica e um verdadeiro labirinto. Para sair dela, siga a indicação das setas.

Em determinados pontos da caverna, caso esteja seguindo o caminho corretamente, você vai batalhar contra baús.

Depois de enfrentar o baú, dê uma olhada ao redor para localizar mais pedras com setas.

Após uma verdadeira jornada (a caverna aparenta não ter fim), você vai chegar até uma ponte. Ela é apenas um intervalo entre uma caverna e outra. Na caverna a seguir, você será obrigado a continuar no mesmo esquema, seguir a indicação das pedras com setas.

Chegando ao final desta caverna, você vai cruzar uma outra ponte, que o conduzirá a uma outra caverna. O final da caverna vai dar num labirinto muito chato, mas bem simples.

A maioria dos caminhos o leva para o mesmo lugar, rumo à saída, mas devido ao encontro com inimigos a quase todo tempo, você pode se perder. Há algumas spirit gems e baús a serem encontrados. Para facilitar as coisas, siga os caminhos do lado esquerdo para chegar com mais facilidade até a saída.

Caso você se perca, não precisa ficar nervoso, pois o labirinto é pequeno. Com um pouco de paciência você acaba saindo, pegando tudo que há nele.

Para facilitar mais, preste atenção nos caminhos, é possível ver as ligações de cada um quando se está distante. Antes de achar a saída, tente fazer uma limpeza geral.

Você vai chegar em mais uma caverna. Ela vai levá-lo para fora do labirinto e das demais cavernas. Você agora chegar num lugar tranqüilo e sem inimigos.

Desça a ladeira e siga para a casa. Antes de entrar na casa, siga para o lado esquerdo (levando em conta

que você deve estar de frente para ela). Fique na beira da inclinação para pegar uma spirit gem.

Depois de pegar a spirit gem, entre dentro da casa. Dentro dela você encontrará Epona e uma espécie de coruja.

Fale com a coruja para ela salvar seu progresso. Depois fale com Epona e entre pela porta mais ao lado. No quartinho haverá uma placa no chão, esta placa serve como uma espécie de teleport; pise na placa para fazer uma viagem rápida até um navio pirata.

Fale com o pirata Kiliac, depois entre na cabine e fale com o piratinha para salvar seu progresso. Entre pela porta mais ao fundo, lá você vai encontrar mais um pirata.

Ao lado da porta, há um baú. Atrás da estaca (que está atrás do pirata), você encontra mais uma spirit gem. Suba para o convés e desça do navio.

Do lado de fora do navio, ande para o lado direita do seu personagem, para pegar mais uma spirit gem.

Siga para a casa com muro azul, antes de entrar pegue mais uma spirit gem na frente do muro. Do outro lado do muro, você encontra outra spirit gem. Dentro da casa, você vai encontrar o pirata e uma mulher. Fale com os dois e salve seu progresso (dentro do navio), saia fora da casa e fique evoluindo seu personagem até alcançar uns 195-200 de HP (quanto mais, melhor!).

Após evoluir, suba a colina e você vai chegar até uma área plana com algumas pedras.

Do outro lado do círculo de pedras, você encontrará mais uma spirit gem. Pegando-a, siga para o meio do círculo de pedras e você será teletransportado. Você se encontra embaixo do oceano (aparentemente), siga pelo único caminho existente para chegar até um inimigo poderoso.

3º chefe: *NEPTY*

Nepty não é muito fácil de ser derrotada e ela sempre ataca de perto para usar sua redoma de água que causa um dano considerável. Enquanto puder se manter o mais distante dela, use magias de fogo e pedra.

Quando Nepty conseguir se aproximar de você não pense duas vezes, não pare de dar cajadadas nela. Quando você estiver com o life abaixo de 40, use itens para recarregar seu life. Não use a magia Healing LV 1, ela não vai encher muito.

Caso você já tenha a Healing LV 2, não economize. Algumas pancadas mais e ela não dura muito tempo, dando-lhe a Water Jewel.

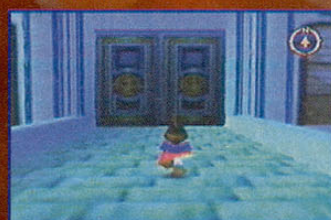
Volte até o ponto de onde você veio para teletranspor-se novamente para a superfície. Retorne até a casa do pirata Kiliac e da mina Colleen.

Sem mais o que fazer, entre pela porta ao fundo para chegar até um quarto. Dentro do quarto, você pega uma spirit gem perto das caixas (foto), pegando-a, suba em cima da placa no chão para voltar até a casa de Epona.

Fale com Epona e sua coruja (salvando o progresso novamente, apenas por garantia). Saia da casa e desça a ladeira, logo à sua frente haverá mais um círculo de pedras que o teletransporta para a entrada da cidade de Larapool.

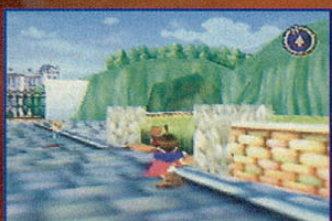
Lembra-se da primeira localidade onde você salvou seu progresso quando sai do navio? Volte mais uma vez para lá e entre no navio para uma nova viagem (lembre-se de entrar dentro da cabine para poder viajar).

Saia da cabine do capitão e desça do navio, agora você está na cidade de Limelin. Suba a escada a sua frente e salve seu progresso com um velho. Saia da casa e fique evoluindo bastante, mas fique sabendo que os inimigos pelo local são bem difíceis. Depois que atingir cerca de uns 215-220 de HP, continue.

Siga pela trilha sempre prestando atenção para localizar spirit gems que podem estar pelo local. Mantenha sua atenção voltada para o lado direito da tela, onde você pode encontrar uma perto da parede da montanha.

Seguindo até o fim da caminho, você vai chegar até o portão da cidade de Limelin; entre!

Explore bem a cidade e entre em todas as casas. Procure pela vendinha (que está na primeira rua do lado esquerdo, onde você pega a Red Wings), a taverna e...

... pelo hotel (que está na rua rente ao portão de entrada). Dentro de algumas casas na rua do hotel, você encontra escadarias que levam a quartos, onde podem haver baús.

Shannon estará dentro do hotel (como sempre na ela chega na sua frente), para dar mais informações. Salve seu progresso e volte a explorar a cidade.

Indo para o lado direito da cidade, você vai encontrar uma plantação, entrando nela você pode pegar uma spirit gem que está do lado direito assim que você entra.

Siga para o castelo de Limelin, antes de entrar note que há dois caminhos, um do lado esquerdo e um do lado direito. No momento apenas entre no castelo.

Entrando no jardim do castelo, ande em linha reta e dê a volta no pilar (foto). Você encontrará mais uma spirit gem, depois continue e entre dentro do castelo.

Assim que entrar, siga em linha reta e entre no espaço no meio das duas escadas. Atrás do grande pilar você encontrará algumas spirit gems; faça a festa!

Suba por uma das escadas e entre pela porta. Você vai chegar num corredor cheio de portas, comece a explorar as portas abrindo a primeira do lado esquerdo da tela. Abra os três primeiros baús, saia da sala e entre nas outras duas se quiser, mas não há nada de muito interessante.

Suba a escadaria do lado direito da tela, no final dela você vai chegar em mais um corredor com mais portas. Em especial entre em todas elas, mas apenas em uma (na biblioteca) você vai encontrar uma spirit gem. Suba a escada na estante de livros para pegar a spirit gem.

Suba pela escadaria do lado esquerdo e siga para a grande porta acima da escada vigiada pelos guardas. Há três portas, na do lado direito você encontra William (um garotinho).

Na porta do meio você entra para falar com a rainha Deanna. Fale com ela e as criadas, depois saia fora. Na porta do lado direito não há nada de especial.

Saia fora do castelo e vire à direita do seu personagem, o caminho vai levá-lo até uma casa velha cercada por um portão.

Neste portão (foto), você pega mais uma spirit gem. Depois de pegá-la, volte até a frente do castelo e siga para a entrada do outro lado.

O caminho passa por uma caverna que vai levá-lo ate uma grande torre.

Antes de entrar na torre, dê a volta por ela para pegar mais uma spirit gem, feito isso, entre na torre.

Dentro da torre, suba a escadaria do lado direito da tela e no andar seguinte você coleta mais uma spirit gem. Agora saia da torre e siga para o hotel, salve seu progresso e finalmente saia fora da cidade.

Do lado de fora da cidade, siga em linha reta até a primeira árvore do lado esquerdo. Siga e passe pelas outras duas mais à frente, do mesmo lado, e entre pelo caminho atrás da pedra.

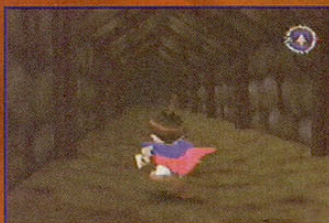
Quando chegar até esta placa (foto), vire à direita do seu personagem para poder pegar uma spirit gem; depois siga a indicação da placa e suba o barranco.

Você vai chegar na entrada de uma mina. Antes de descer, vire à direita do seu personagem para poder pegar mais uma spirit gem.

Quando descer, entre no casebre para pegar mais duas spirit gems, uma do lado da porta e uma mais ao fundo. Saindo do casebre, siga para uma estrutura de madeira do lado direito da tela.

Embaixo dela você pega mais uma spirit gem. Siga até a entrada da mina e prepare-se para mais uma longa jornada.

BARAGOON

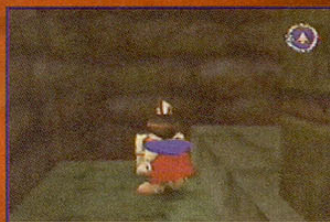
Dentro da caverna, siga diretamente para os dois baús e abra-os, depois siga para a esquerda e se aprofunde na caverna.

É muito importante que você fique atento a tudo na caverna, pois para se perder aqui é bem fácil. No geral os desafios surgirão um atrás do outro, quando aparecer inimigos de fogo, use magia de água Lv 2.

Ao cruzar a primeira etapa da caverna, você chegará até algumas pontes, cruze-as e continue na outra entrada ao lado.

Chegando a uma determinada parte da caverna, você avistará um baú do lado direito. Abra-o e siga pela passarela de madeira, que é um longo e demorado caminho.

No final da passarela, você vai chegar numa descida. Depois que descer, suba pela outra (que fres-cura), que é cheia de pequenos trechos.

Depois de subir, você vai chegar até a entrada com muros verdes, vire à esquerda do seu personagem para pegar uma spirit gem.

Depois de pegar a spirit gem, faça o caminho normal pelo lado direito. Chegando ao final do corredor, você vai econtrar uma sala bem espaçosa.

Siga para o lado esquerdo desta sala, onde você vai econtrar um baú. Abrindo-o, siga para o lado direito da sala, onde você encontra um outro baú...

... mas no caminho, aproveite para entrar na parte do meio do chão alto, onde você pode pegar uma spirit gem.

Pegando os dois baús e a spirit gem, suba na parte de chão alta e entre pela passagem. Ao entra na passagem, recarregue seu life completamente (fique usando Healing), porque você vai encarar mais um desafio difícil.

4º chefe: *SHILF*

Quanto mais evoluindo seu personagem estiver melhor, Shilf é muito difícil. Fique longe dela e use ataques de fogo e terra, desvie quando ela estiver carregando sua rajada. Ela vai usar muita magia de vento para tentar acertá-lo, é possível escapar destas magias sofrendo poucos danos.

Depois de uns quinze acertos com magias, vá para cima dela e dê cajadadas. Lembre-se de ficar usando Healing ou recarregadores de life quando estiver com menos de 40 de HP.

Ao derrotar Shilf, continue pela caverna a seguir. Do outro lado você vai avistar dois baús e uma spirit gem. Depois que coletar os itens, vire à esquerda e suba a ladeira para a saída.

DINDOM DRIES

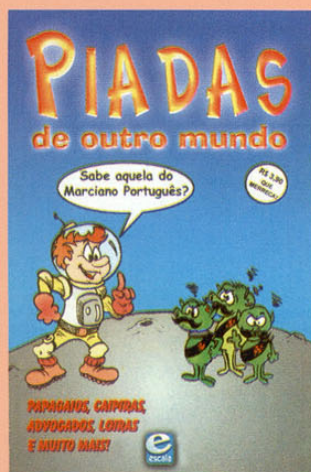
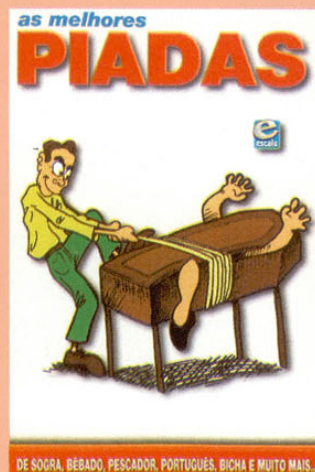
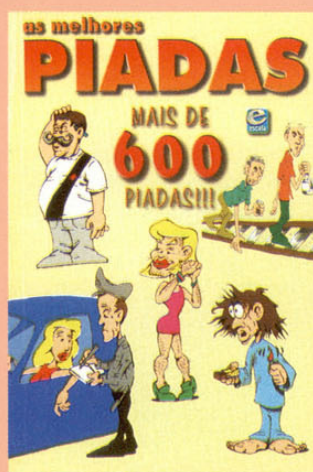
Do lado de fora da caverna, você vai avistar uma tenda armada no meio do deserto. Siga diretamente até lá para salvar seu progresso.

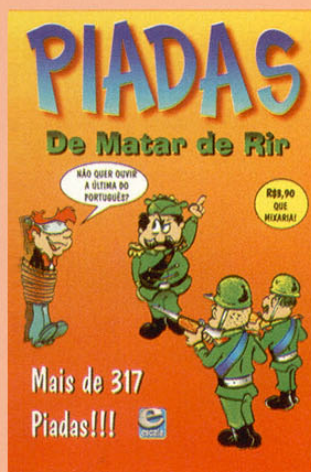
Dentro da tenda você pode pegar mais uma spirit gem. Pegando-a, saia e fique evoluindo (suba nas dunas de areia). Evolua até seu personagem atingir uns 280-285 de HP.

Quando continuar, vire à esquerda do seu personagem e siga em linha reta. Após as dunas de areia, você vai avistar uma espécie de forte (foto).

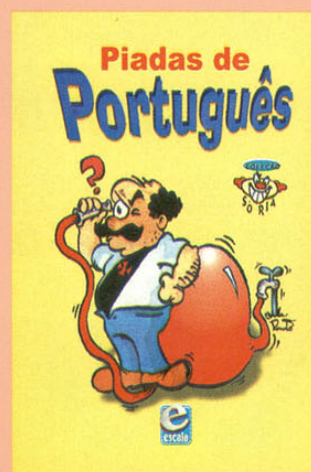
Fale com o indivíduo que se encontra dentro do forte e entre pela porta atrás dele. Dentro do quarto você há um baú, abra-o e vá embora.

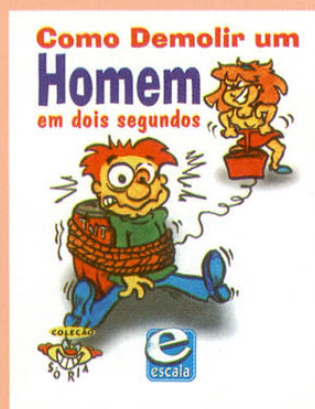
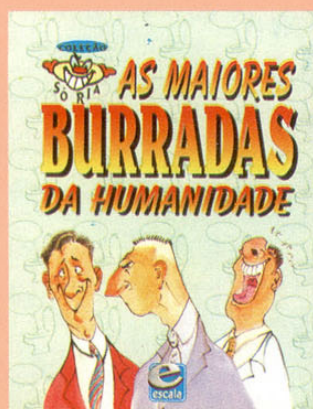
Do lado de fora do forte, siga em linha reta; você vai chegar até o paredão. Chegando ao paredão, acompanhe-o para poder ter acesso a uma entrada.

VIVA COM ALEGRIA E BOM HUMOR!

Cód. OM-01 - CADA - R$ 3,90

Cód. MP-01 - CADA - R$ 3,90

Cód. MP-02 - CADA - R$ 3,90

Cód. MM-02 - CADA - R$ 2,80

Cód. MR-01 - CADA - R$ 3,90

Cód. FF-01 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-06 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-03 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-02 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-05 - CADA - R$ 2,50

Cód. SR-01 - CADA - R$ 2,50

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. OM-01 ( )	**Cód. SR-01 ( )**
Cód. MP-01 ( )	**Cód. SR-06 ( )**
Cód. MP-02 ( )	**Cód. SR-03 ( )**
Cód. MM-02 ( )	**Cód. SR-02 ( )**
Cód. MR-01 ( )	**Cód. SR-05 ( )**
Cód. FF-01 ( )	**Cód. SR-01 ( )**

Nome ____________________

Endereço ____________________

Cidade ____________ Estado ________ Cep ________

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Nesta entrada, você encontrará uma trilha. Siga por ela e mais adiante você avistará umas spirit gem. Saia da trilha e vá em direção a spirit gem. Depois de pegá-la, volte para a trilha e continue o caminho.

A trilha vai levá-lo até uma cidade quase que completamente destruida. Na primeira ruína de uma casa, do lado esquerdo do seu personagem, você encontrará um baú. Entre pelos espaços das ruínas para chegar ao baú.

Continuando pela trilha, você encontrará uma vendinha e um hotel. Fale com o cara da vendinha e siga para o hotel, para salvar seu progresso.

Continue seguindo a trilha, que se divide em duas quando chega num amontoado de terra escura. Siga pela trilha da direita e vá até seu fim, ignorando as aberturas por entre as pedras. Você vai chegar até o uma parte da trilha em que o chão está rachado. Chegando nesta parte vire à direita e entre pela passagem entre as pedras. No final desta passagem você vai achar mais uma spirit gem; pegue-a e volte até a divisa das trilhas.

Ao voltar até a divisa de caminhos, volte-se novamente para o caminho de onde você acabou de vir. Siga-o pelo lado esquerdo e entre pela passagem entre as pedras (foto).

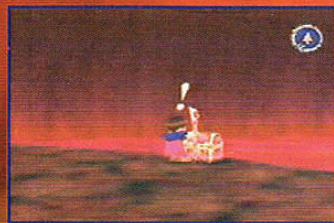
Um lugar esverdeado e rachado é o caminho para continuar o game. Siga para cima da pedra em que há uma spirit gem. Pegue-a e continue o caminho pelas pedras que têm ligações (mesmo sendo elas separadas pelas rachaduras).

Atravessando o local com as rachaduras, siga pela direita para pegar mais uma spirit gem (foto) perto da grande rachadura no chão.

Feito isso, siga para a entrada da caverna mais adiante. Esteja preparado para o pior.

Dentro da caverna você vai encontrar inimigos bem resistentes (tá... nem tanto). O caminho dentro da caverna é bem simples, mas atrapalha um pouco pelo motivo de ser tudo igual. É muito importante você saber para onde está indo ou vai ficar rodando e voltando para o mesmo lugar.

Fique de olho na bússola (canto superior direito da tela) para não se perder. Se entrar em batalhas (algo que vai atormentá-lo por um bom tempo), tente não fugir e sim ganhar. Os inimigos são relacionados com fogo ou pedra no geral, use magias de água Lv 3 para pegar todos de uma só vez.

fazendo o caminho certo, você vai chegar até uma trilha que rodeia um rio de lava.

No final da trilha, você vai entrar por uma outra caverna. No final dela há um outro caminho que circula um rio de lava. Neste caminho você vai encontrar um baú dando sopa numa parte espaçosa do caminho;...

... no final do mesmo você entrará numa outra caverna (haja paciência...). No final desta caverna haverá apenas descida.

No final da primeira descida você encontra um baú. Depois de abri-lo, continue descendo. Durante a descida, você vai avistar uma spirit gem.

No final da descida haverá uma outra caverna, antes da caverna há dois baús.

Durante o percurso pela caverna, você vai encontrar muitos inimigos. A caverna não é grande e antes de chegar ao fina dela, encha seu life por completo (use a magia Healing Lv2).

5º chefe: *FARGO*

Chegando ao final da caverna, Fargo estará à sua espera. Ele é muito resistente mas bem fácil de ser atacado.

O melhor esquema para se acabar com ele é usando a magia avalanche. Não se aproxime muito dele ou vai levar esta magia (foto) que causa um dano considerável a seu personagem.

Ficando o mais longe possível dele, você poderá esquivar de suas magias sem levar dano muito alto.

Fique de olho em seu life enquanto ataca, apesar de Fargo não tirar muita energia, de pouco em pouco ele chega lá. Se a magia avalanche errar mais do que acerta, parta para cima do cara e fique acertando cajadadas sem parar que ele não dura muito tempo. Caso esteja precisando de life, use a magia Healing Lv2, mas fique longe de Fargo.

Derrotando Fargo, dê uma vasculhada pela região. Você vai encontrar uma descida, do lado direito desta descida você poderá pegar uma spirit gem escondida num cantinho.

Depois de pegar a spirit gem, ande em linha reta e você poderá seguir por uma outra subida, onde há um baú. Abra-o e siga para a caverna do lado direito do baú.

Durante a caminhada não haverá perigo e apesar da caverna ser bem comprida, você vai sair de dentro deste inferno vermelho.

BARGOON MOOR

Do lado de fora da caverna, você vai chegar até a entrada da cidade de Bargoon. Desça pelo caminho e vire à direita, antes da rachadura no chão, para chegar até uma casinha onde existem muitas coisas interessantes para se coletar.

Antes de entrar na casa, dê uma volta ao seu redor para pegar uma spirit gem, para então poder entrar.

Dentro da casa você pode salvar seu progresso com o velho. Suba pela escada e no andar de cima, colete uma spirit gem...

... entre as duas portas. Dentro dos dois quartos existem baús (seis, tendo três em cada) com itens.

Saia da casa e siga para a entrada da cidade, depois da rachadura no chão. Do lado direito da porta (se você estiver de frente para ela), há uma spirit gem.

Depois de pegá-la, fique de costas para a porta da cidade e ande em linha reta. No final do caminho haverá outra spirit gem; pegue-a e entre na cidade.

BARGOON MOOR TOWN

Dentro da cidade, trate de vasculhá-la. Do lado direito, um pouco mais adiante, você vai encontrar o hotel e a vendinha.

Salve seu progresso e saia. Dentro da vendinha fale com o cara, ele vai lhe dar a Mysterious Wings. Agora, se quiser, dê uma volta pela cidade e fale com todos que encontrar. Siga para o outro caminho, mais alto, que o leva para fora da cidade, rumo ao castelo. Chegando no caminho para o castelo, fique lutando para evoluir. Evolua seu personagem até atingir cerca de uns 350-355 de HP; volte, salve seu progresso e continue.

BARGOON CASTLE TOWN

Quando chegar até a entrada do castelo não será permitida a sua entrada.

Siga para o lado esquerdo do castelo e passe pelo espaço entre a montanha e o castelo. Suba a escadaria e vire à direita do seu personagem.

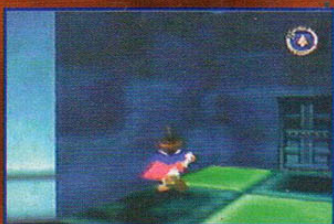
Dê a volta ao redor do castelo, ignorando uma porta de entrada. Pegue a spirit gem do outro lado e...

... depois volte para a porta que você ignorou. Dentro do castelo, siga direto pelo corredor.

BRANNOCH CASTLE

Entrando pela porta no final do corredor você vai chegar até a parte de cima de uma sala; apenas siga para a porta.

Mais um corredor longo a ser percorrido. Durante a caminhada, você vai avistar um baú perto de uma porta, do lado esquerdo da tela, abra-o e entre pela porta.

Do outro lado da porta, siga pela direita para pegar uma spirit gem, dê meia volta, entre novamente pela porta, e continue seguindo pelo corredor.

No final do corredor, mais uma porta. Entrando por ela você vai chegar numa outra sala (grande novidade), no final dela você encontra... outra porta!

Do outro lado da porta haverá mais um corredor a ser percorrido. No final deste corredor haverá uma outra porta, e do outro lado dela, você vai encarar mais um grande desafio.

6º chefe: *GUILTY*

Guilty não é muito poderoso, tirando uma pequena porcentagem de sua energia com seus ataques. Use e abuse da magia Avalanche para acabar com ele, se bem que a magia erra mais do que acerta.

Quando seu life estiver abaixo de 50, recarregue-o (fique longe e use a magia Healing Lv2). De perto, Guilty vai usar este ataque (foto), que causa um bom dano em seu personagem. Fique o mais longe possível dele, sempre usando a magia Avalanche.

Quando você está distante, o ataque do monstrão perde quase que por completo o efeito, tirando a metade do que tirava com o ataque de perto.

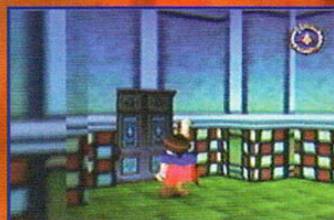
Se suas magias não estiverem surtindo muito efeito sobre Guilty, use uma Power Staff Lv2. O dano fica muito maior que o normal.

Há uma pequena possibilidade de Guilty anular o efeito do Power Staff de seu personagem com magias ou pancada à média distância. Depois de acabar com Guilty, continue a jornada pela outra porta que ele guardava.

Oh não, mais um corredor! No final dele você vai chegar até uma sala com quatro caminhos, se contar com a qual você sai.

Seguindo em linha reta você chega ao outro lado da sala, mas antes de fazer isto, pegue os baús que estão em ambas as laterais.

Após a porta haverá outro corredor (tá ficando muito chato repetir isso!), durante o caminho há outro baú. De frente para este baú há uma porta que conduz até uma sala.

Dentro desta sala, você encontra quatro baús e um indivíduo chamado Leonardo que salva seu progresso (ufa, já era tempo). Depois de salvar seu progresso, saia e fique lutando para evoluir seu personagem. Evolua até atingir cerca de uns 385-390 de HP. **Obs.:** não entre pela porta no final do corredor ou você não poderá voltar.

Após evoluir, volte e salve seu progresso para então seguir para a porta no final do corredor.

Dentro da sala, pegue os dois baús no meio da sala (nas laterais do buraco no meio da sala). Fale com Shannon e Bart, que está caindo.

Entrando pela porta ao lado de Bart, você sairá noutro corredor (como se esperava), por sorte ele é bem curtinho. No final dele há uma grande porta dupla; entrando por ela, garanta que o life e a barra de magia de seu personagem estejam cheios.

7º chefe: *BEIGIS*

Mais adiante da porta, um indivíduo chamado Beigis estará à sua espera. Ele é páreo duro, mas não muito difícil.

O primeiro objetivo é chegar um pouco perto de Beigis, passando pela passarela do lado esquerdo da tela, para então poder atacá-lo. Não use a magia Avalanche constantemente, pois não surte muito efeito.

Se estiver bem evoluído, será possível escapar desta rajada de energia. De perto, ele usará a espada que causa um dano um pouco maior. Use tudo que você tiver para atacar, se possível, use um Power Stuff Lv2 para acertar, mas há poucas chances de acertar Beigis. Lembre-se sempre de usar recarregadores de life quando precisar.

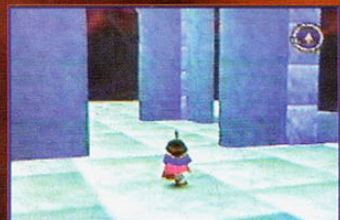
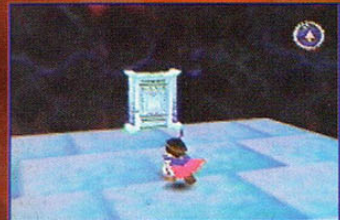
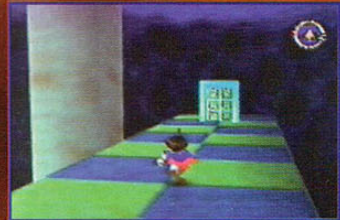
Finalizando com Beigis, o caminho estará livre. Suba pela passarela do lado direito de onde você batalhou com Beigis.

Suba a escadaria e você vai sair no teto do castelo. Shannon estará do outro lado, entre pela passagem de ligação para falar com ela.

Ao falar com Shannon você recebe Eletale's Book. Siga para a outra passagem ao lado, para continuar sua missão.

A passagem vai dar acesso a uma pedra estranha (foto). Aproxime-se dela, de frente para a figura, para ser teletransportado.

THE WORLD OF MAMNON

O teleport vai deixá-lo na entrada do castelo de Mamoon. Este castelo é cheio de mistério e magia, guardado por labirintos mágicos e mudanças de tela.

Assim que entrar no castelo, você nota que não há paredes ou algo assim, parece que tudo está vagando pelo espaço. Suba a escada e vire para a direita do seu personagem.

Passando pelas estruturas, você vai avistar uma escada e uma porta. Siga até ela e entre,...

... do outro lado, você vai chegar num longo caminho que leva a uma porta. Não há inimigos neste local, então siga tranqüilo.

Do outro lado da porta, haverá uma sala, parecida com a de uma casa nas cidades que você passou. Não há nada para se fazer dentro deste local e, como dizem, a verdade está lá fora!

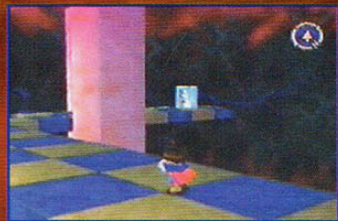
Ao sair novamente, o local vai estar completamente diferente do que foi visto. Suba as rampas atrás da porta, rumo a uma outra porta no topo.

Entrando pela porta no altar, você vai chegar a uma ilusória floresta. Não há segredos aqui, sempre siga o caminho e você acabará avistando a saída.

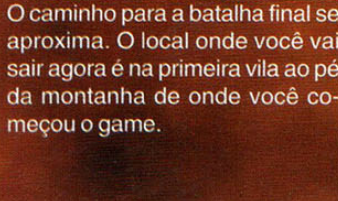
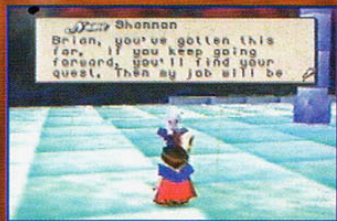
Do outro lado da porta (ao entrar por ela), você vai chegar numa outra localidade. Suba a escada e desça novamente; saia pela porta e mais uma vez o espaço além daquela porta vai mudar.

Vá para passagem da estrutura atrás da porta, vire à direita e siga para a outra porta. Os inimigos são um pouco resistentes, mas não chegam a causar medo. Use sempre a magia Avalanche para dar conta de dois ou mais que apareçam de uma só vez.

Uma outra floresta será sua próxima passagem, depois que cruzar a segunda ponte você vai avistar a saída.

Um outro recinto que, desta vez, lembra o navio do pirata Kiliac. Vá descendo e entre pela porta ao lado da escada.

Mais uma longa caminhada até a porta de saída deste lugar louco. Não há inimigos nesta região também, mas o caminho bem que poderia ser um pouco mais curto e menos pé no saco.

Ao cruzar a porta, você vai encontrar Epona. Salve seu progresso com ela e saia novamente pela mesma porta.

O caminho para a batalha final se aproxima. O local onde você vai sair agora é na primeira vila ao pé da montanha de onde você começou o game.

Ao sair da casa, vire à esquerda e depois à direita. Siga para o portão de saída, na parede azulada, para sair da cidade. Não adianta você tentar vasculhar as casas, não há como entrar nelas. Ao passar pela porta, você vai, mais uma vez, atravessar uma floresta bem parecida com a anterior, se não for a mesma. Depois da segunda ponte o caminho estará à vista.

Ao atravessar para a próxima localidade, você vai avistar Shannon ao centro da tela. Fale com ela para entrar no local do desafio final. Esteja com todo seu life e sua magia cheia.

8º chefe: *MANNON*

Uma vez que falar com Shannon, não haverá mais retorno. Prossiga pelos estreitos caminhos até encontrar Mannon.

Chegado o momento da batalha final, prepare-se para usar tudo que possui e adquiriu durante o game.

Apesar de seu tamanho, Mannon não é muito difícil, basta manter

os olhos no life de seu personagem. Use a magia Avalanche constantemente para dar um fim a Mannon. Se ficar muito distante, ele vai usar magias perseguidoras e paredes de fogo, da qual é bem simples esquivar-se.

Mannon pode usar flechas de energia para atingi-lo, mas não se preocupe com o dando causado. Se você estiver com mais de 410 de HP não vai sofrer.

Em algumas ocasiões, a magia Avalanche vai deixar você na mão, mas usando-a constantemente, fica fácil destruir a criatura. De todos os ataques lançados por Mannon, apenas este não tem como defender-se, isto é, se a magia não acertar seu personagem.

Alguns ataques com a magia Avalanche vão dar conta de Mannon. Se seu personagem estiver bem evoluído, não vai dar muita graça lutar contra ele e nem vai precisar usar itens, mas sim valer-se apenas da magia Avalanche. Acabando com Mannon é fim de jogo.

GAME SHARK

Código	Valor
Master Bryan's 1	D0092874 00??
Master Bryan's 2	D0092875 00??
Ter todos os elementos	8107BAA4 3232
	8107BAA6 3232
HP infinito	8107BA84 01F4
HP máximo	8107BA86 01F4
Vida infinita	8107BA84 01F4
	8107BA86 01F4
MP infinito	8107BA88 01F4
MP máximo	8107BA8A 01F4
Magic Points infinitos	8107BA88 01F4
	8107BA8A 01F4
Super Defesa	8107BA8C 01F4
Super Agilidade	8107BA8E 01F4
Sem batalhas aleatórias	8108C574 0000
	8108C576 0000

Modificadores de item

Posição	Código
1ª posição	8008CF78 00??
2ª posição	8008CF79 00??
3ª posição	8008CF7A 00??
4ª posição	8008CF7B 00??
5ª posição	8008CF7C 00??
6ª posição	8008CF7D 00??
7ª posição	8008CF7E 00??
8ª posição	8008CF7F 00??
9ª posição	8008CF80 00??
10ª posição	8008CF81 00??
11ª posição	8008CF82 00??
12ª posição	8008CF83 00??
13ª posição	8008CF84 00??
14ª posição	8008CF85 00??
15ª posição	8008CF86 00??
16ª posição	8008CF87 00??
17ª posição	8008CF88 00??
18ª posição	8008CF89 00??
19ª posição	8008CF8A 00??
20ª posição	8008CF8B 00??
21ª posição	8008CF8C 00??
22ª posição	8008CF8D 00??
23ª posição	8008CF8E 00??
24ª posição	8008CF8F 00??
25ª posição	8008CF90 00??
26ª posição	8008CF91 00??
27ª posição	8008CF92 00??
28ª posição	8008CF93 00??
29ª posição	8008CF94 00??
30ª posição	8008CF95 00??
31ª posição	8008CF96 00??
32ª posição	8008CF97 00??
33ª posição	8008CF98 00??
34ª posição	8008CF99 00??
35ª posição	8008CF9A 00??
36ª posição	8008CF9B 00??
37ª posição	8008CF9C 00??
38ª posição	8008CF9D 00??
39ª posição	8008CF9E 00??
40ª posição	8008CF9F 00??
41ª posição	8008CFA0 00??
42ª posição	8008CFA1 00??
43ª posição	8008CFA2 00??
44ª posição	8008CFA3 00??
45ª posição	8008CFA4 00??
46ª posição	8008CFA5 00??
47ª posição	8008CFA6 00??
48ª posição	8008CFA7 00??
49ª posição	8008CFA8 00??
50ª posição	8008CFA9 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de item

00 - Spirit Light
01 - Fresh Bread
02 - Honey Bread
03 - Healing Potion
04 - Dragon's Potion
05 - Dew Drop
06 - Mint Leaves
07 - Heroes Drink
08 - Silent Flute
09 - Celine's Bell`
0A - Replica
0B - Gian'ts Shoes
0C - SIlver Amulet
0D - Golden Amulet
0E - White Wings
0F - Yellow Wings
10 - Blue Wings
11 - Green Wings
12 - Red Wings
13 - Black Wings
14 - Earth Orb
15 - Wind Jade
16 - Water Jewel
17 - Fire Ruby
18 - Eletal's Book
19 - Dark Goal Key

平成11年1月10日発行(毎月1回10日発行)第16号 平成10年6月18日 第三種郵便物許可

Made in Japan

A revista feita no Japão para os brasileiros

Ano 2
R$ 5,00 no Brasil
¥750(本体¥714)

FARRA NA NEVE
AS MELHORES PISTAS DE ESQUI EM TERRITÓRIO JAPONÊS

DE VOLTA À PÁTRIA
Acompanhamos a viagem de japoneses que não voltavam ao Japão há mais de 50 anos

PRECONCEITO
Brasileiros são barrados nas lojas japonesas

ORIGAMI
As dobraduras invadem as galerias de arte

NINJAS

- Entrevistamos o único ninja em atividade do mundo
- Descubra os segredos dos radicais guerreiros e suas armas secretas
- Conheça as mulheres ninjas que usavam a sedução para matar

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

- LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
- SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
- IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
- MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
- V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
- V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
- POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
- ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
- STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
- JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
- PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457-Tel.: (011) 6942-0816
- GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
- S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
- DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
- SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
- OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701- (B.VISTA)
- OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
- RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
- MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
- S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.: (012) 341-7250
- OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
- INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
- PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
- SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
- SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
- S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
- LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
- CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
- CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

- SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

- ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

- FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

- POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693
- SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

- JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

- CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
- CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
- CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
- S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

- MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
- ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
- BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
- TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L -Tel.: (021) 569-9043
- BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
- NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
- CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660-Tel.: (021) 413-9194
- LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
- COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
- NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
- PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
- BARRA - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01-Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

- PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

- FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L-Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

- ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444